

AJEDREZ



La jugada más importante en ajedrez, como en la vida, es aquélla que ya hemos realizado.

TARTAKOWER

Prof. Edwin Cuenca

Origen e Historia

Tablero, Piezas y Reloj

Movimientos de las Piezas

Enroque

Jaque & Jaque Mate

Menú



Tablas

Notación de las Partidas

Mates Básicos

Combinaciones "Táctica"

Etapas de Juego

AJEDREZ



El ajedrez es un juego, un arte, una ciencia y un deporte para dos personas, y uno de los juegos de mesa más populares del mundo.

Se podría decir que es un juego de guerra.

El objetivo es atacar al rey contrario de modo que no pueda ser defendido, lo que se conoce como dar Jaque mate.

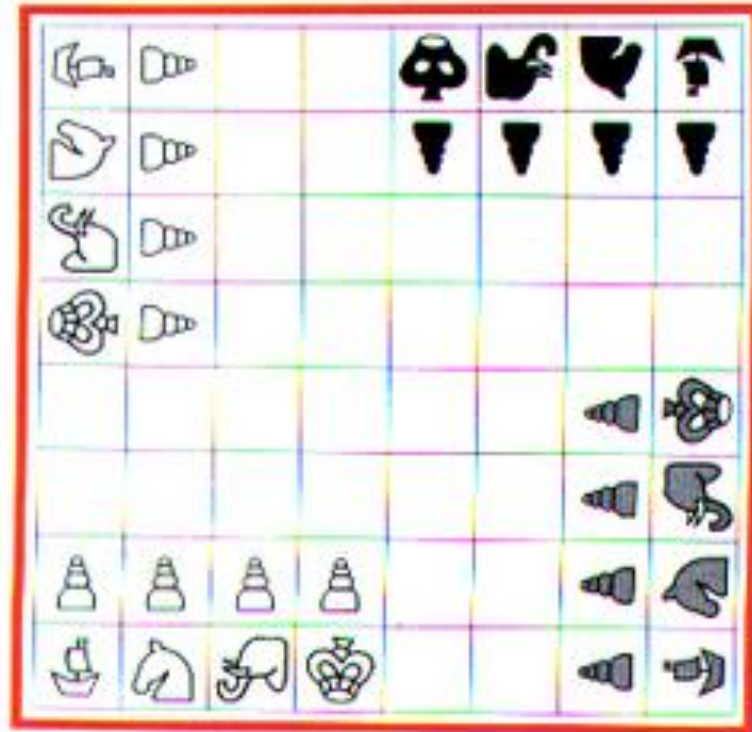


Origen e Historia



Origen del Ajedrez

A pesar de sus orígenes inciertos, la mayoría de los expertos concuerdan en que el ancestro más antiguo del ajedrez es el **Chaturanga**, jugado en la India en el siglo IV A.C. (500 años antes de la era cristiana) aunque el origen exacto del mismo es desconocido.



En el Chaturanga ya se utilizaba un tablero cuadrado, dividido en 64 casillas, en las que cuatro personas jugaban moviendo 32 piezas.

La Leyenda

Hace mucho un rey estaba permanentemente aburrido y triste. Un día un sabio se presentó ante él y le enseñó un juego (el ajedrez). El rey como recompensa le concedió lo que el sabio quisiera, este le pidió: que ponga...



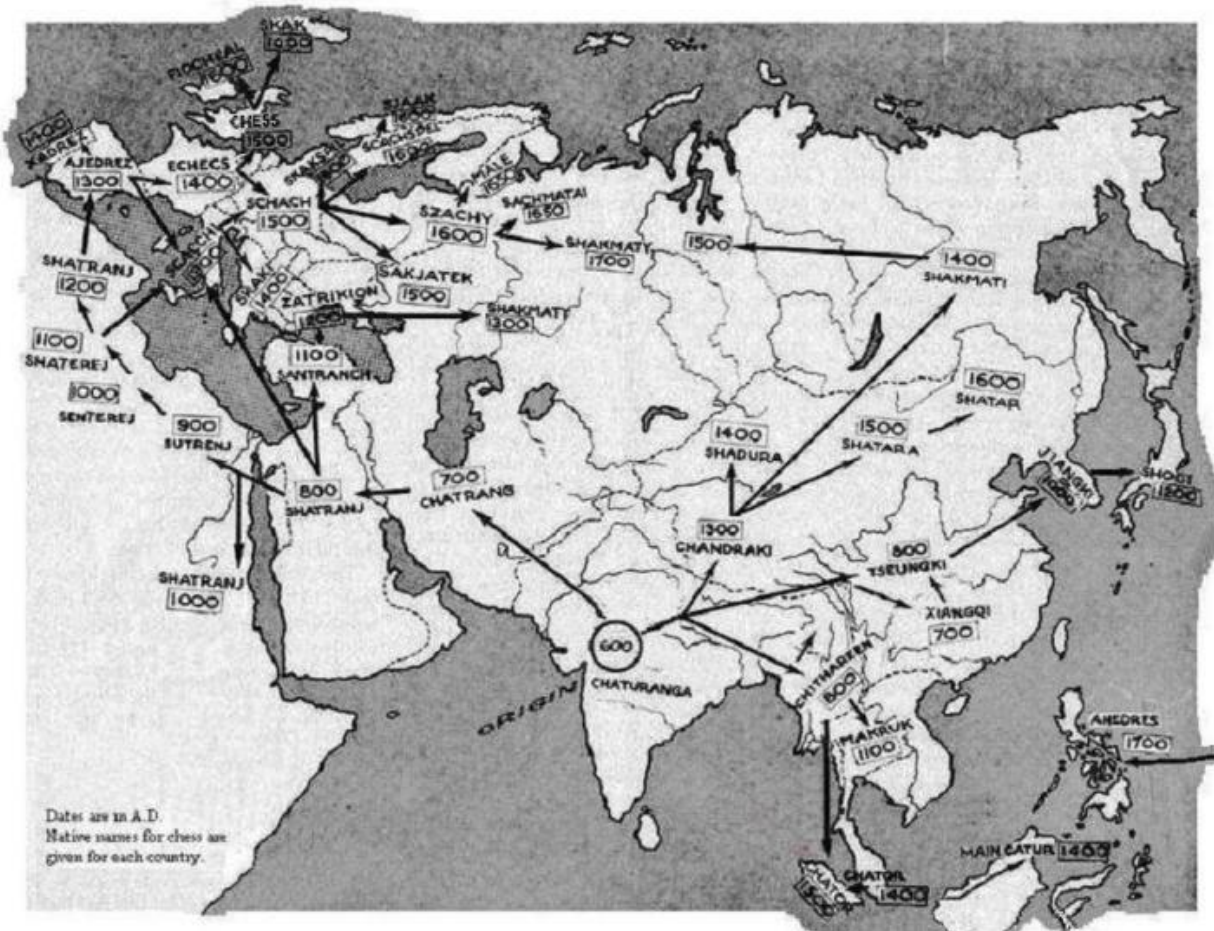
El rey aceptó a realizar el pago y mandó a calcular la cantidad que había pedido.

Su sorpresa fue grande, cuando le informaron que no había esa cantidad de trigo en todo el reino para pagarle, el valor era de:



18.446.744.073.709.551.615
granos de trigo.

Historia del Ajedrez



Expansión a Occidente.

Fue por el Sur-oeste de Asia (actual Irán, Irak y Arabia Saudita).

En Persia, se derriba el juego "Shatranj".

Se difundió a lo largo de la Costa Norte de África.

Llego a Europa, con la invasión de los árabes a España.

Historia del Ajedrez

Llego a España, entre los años 700 – 900.

En el siglo XV comenzaron a cambiar las reglas de manera decisiva.

El ajedrez moderno, fue llevado a Italia, Francia y otros países.

1450

La unificación de las reglas fue decisiva con la invención de la imprenta.

El ajedrez se expandió por todo el mundo a partir de su llegada a Europa.

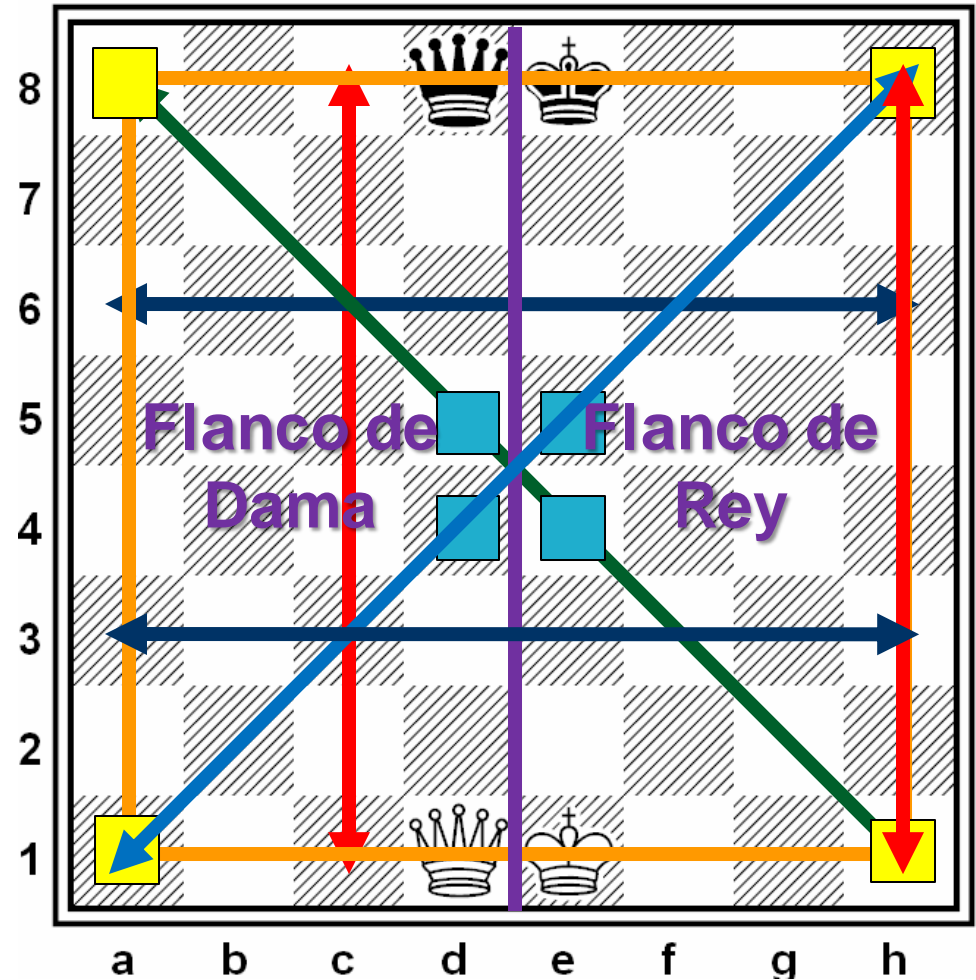


Tablero, Piezas & Reloj



El Tablero

- Es un cuadrado con 64 casillas (8×8)
 - 32 son casillas blancas
 - 32 son casillas negras
- Los elementos básicos del tablero son:
 - Filas
 - Columnas
 - Diagonales
 - Casillas centrales
 - Las esquinas
 - Bordes o bandas, y
 - Los flancos



Las Piezas



Rey



Dama



Torre



Alfil



Caballo



Peón



Cada jugador dispone de 16 piezas, estas son:

- **1 Rey**
- **1 Dama o Reina**
- **2 Torres**
- **2 Alfiles**
- **2 Caballos**
- **8 Peones**

Para diferenciar un bando de otro, las piezas de un jugador son de color claro y se las llama «las blancas» y las del otro son de color oscuro, y se llaman «las negras».

El Reloj



El reloj de ajedrez consiste en un doble cronómetro que mide el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos. Mientras que el reloj del jugador que tiene el turno está en marcha, el de su oponente

permanece detenido, hasta cuando el primero efectúe su jugada y detenga su reloj (los relojes nunca funcionan simultáneamente), poniendo así en marcha el reloj del contrario y haciendo correr el tiempo.



El Reloj

Actualmente, los relojes más utilizados son digitales o electrónicos que son más precisos y permiten configurar diferentes ritmos de juego.



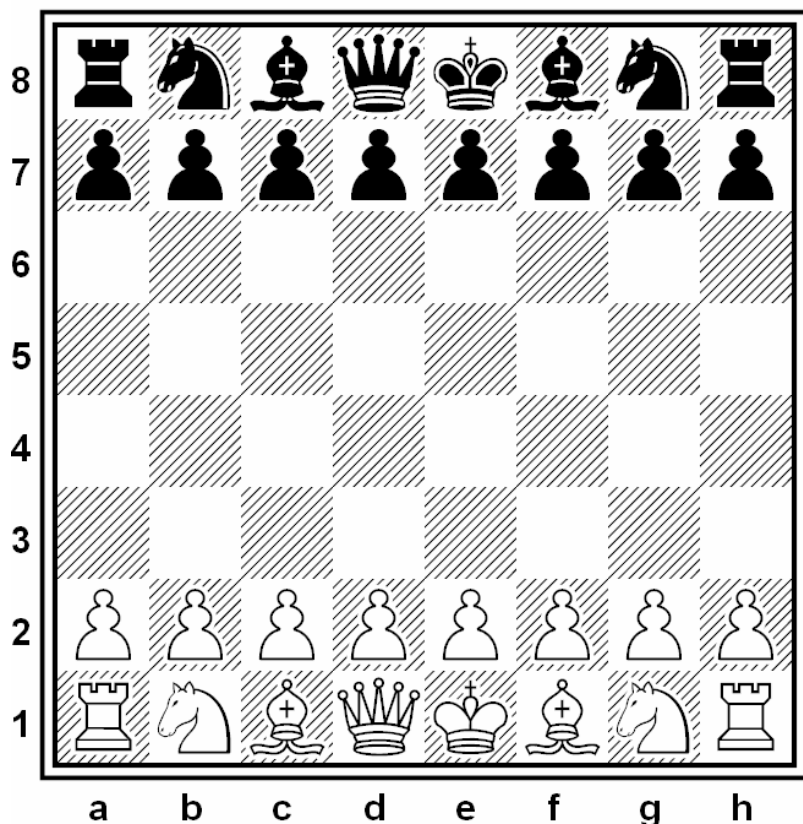
El motivo de la introducción del reloj en el ajedrez de competición es sencilla: controlar el tiempo total que puede durar una partida. Antes de su introducción las partidas podían alargarse durante horas y horas (e incluso días) ya que cada jugador podía pensar todo el tiempo que considerase conveniente.

Capturar o Matar una Pieza

Capturar significa desplazar una de nuestras piezas hasta la casilla donde se encuentra la del bando contrario y sacar a esta fuera del tablero para el resto de la partida.

También es común en el lenguaje ajedrecístico **“comer”** o **“tomar”** una pieza contraria, que tiene el mismo significado.

Colocación de las Piezas



Posición Inicial de las Piezas

- Los jugadores se colocan frente a frente.
- Cada jugador debe tener una casilla de color blanco en su esquina derecha.
- El jugador con las piezas blancas, siempre mueve primero.
- Los jugadores mueven por turnos.
- En cada turno, sólo se puede mover una pieza (a excepción del enroque).
- La Dama se coloca en la casilla que sea de su mismo color, al lado del rey.
- Las piezas se ubican siempre de la forma en que se muestra en el diagrama.

- Pieza tocada, Pieza jugada

Todo jugador, cuando está en su turno de juego, ha de mover la primera pieza que toca. Entonces sólo el jugador al que le toca jugar, puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo, diciendo «compongo». El jugador que no está en turno no puede tocar las piezas.

Una pieza tocada puede ser jugada a cualquier casilla que sólo se establece cuando se suelta la pieza o toca el tablero. Una vez soltada la pieza no se puede retirar. Es en este momento cuando se considera hecha la jugada.

- Movimiento ilegal

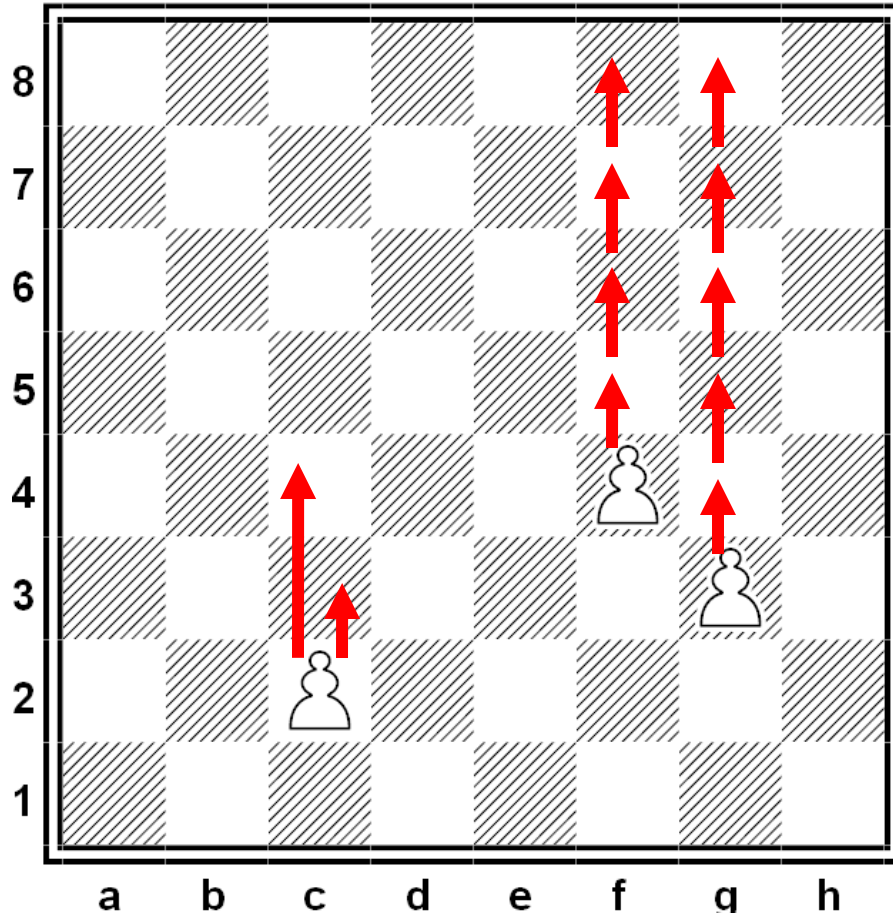
Cuando un jugador mueve una pieza de manera diferente a como se ha de jugar, la jugada no vale, es una jugada ilegal. En ese caso se vuelve a la posición anterior y se hace otra jugada, teniendo en cuenta las normas de pieza tocada. El infractor recibirá una penalización o hasta la pérdida de la partida.

Si se ha hecho más de una jugada ilegal, por ejemplo: se han movido varias piezas estando un rey en jaque, se debe de restablecer la posición hasta la jugada anterior a la primera jugada ilegal.

Movimientos de la Piezas

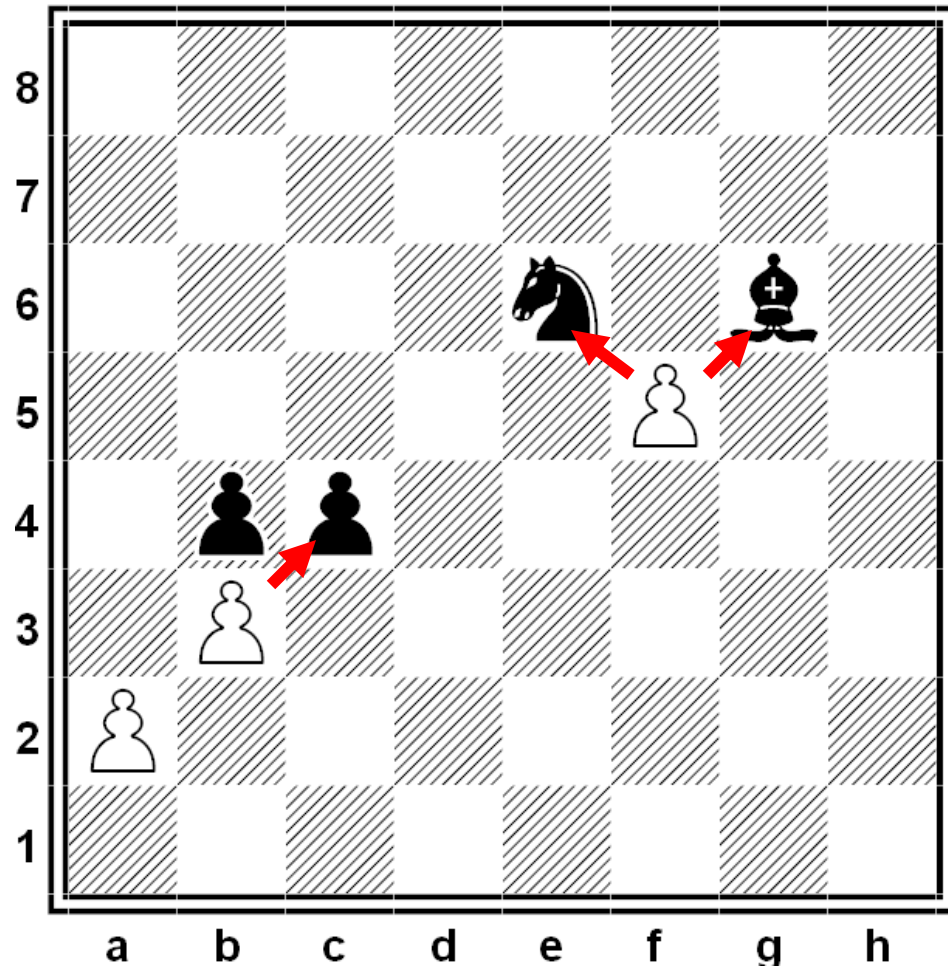


PEON



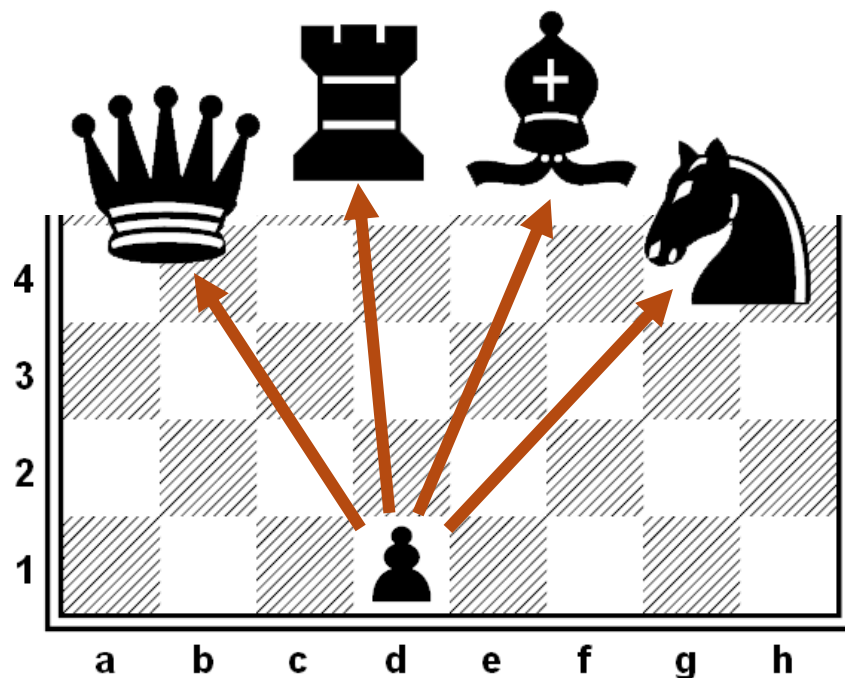
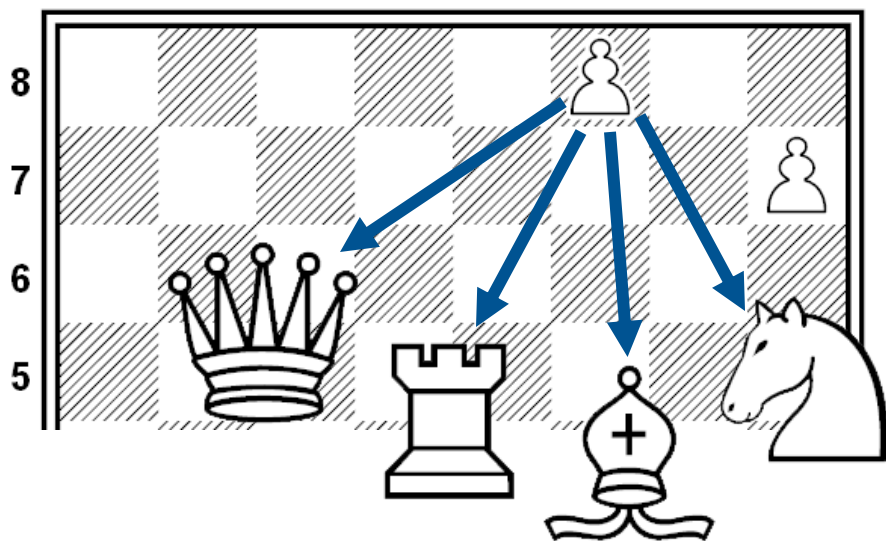
- Solo se puede mover para adelante.
- El primer movimiento puede avanzar una o dos casillas, pero en las siguientes, solo le es permitido avanzar una casilla.
- Captura en diagonal para adelante.

Como Captura el Peón



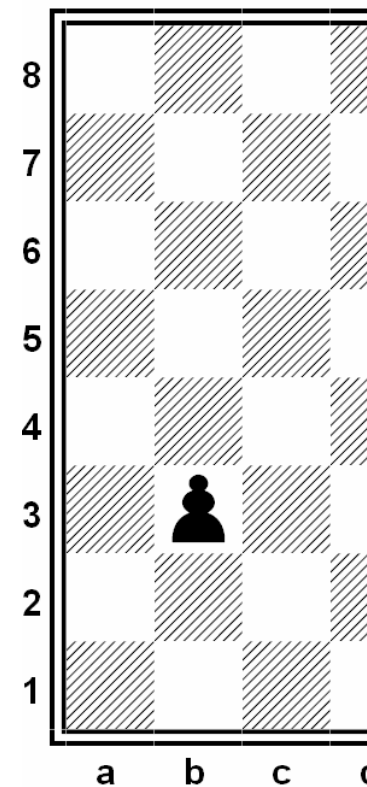
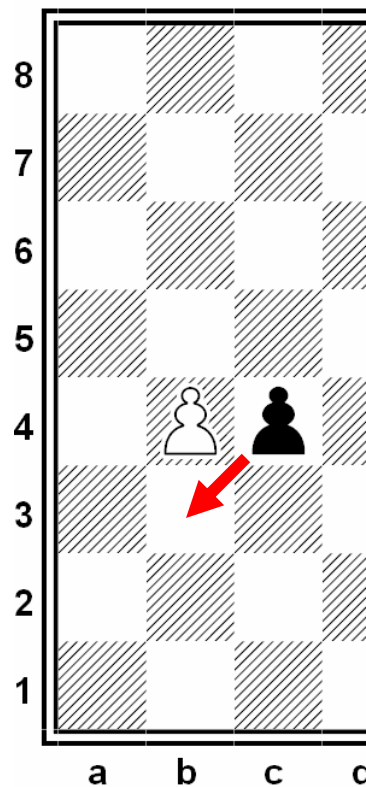
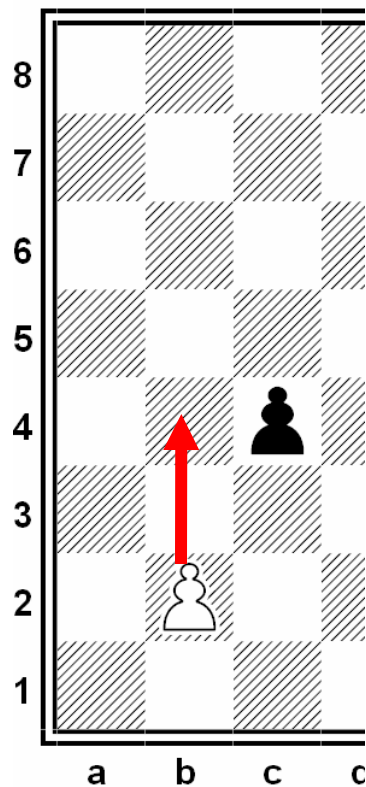
Coronación del Peón

Cuando un peón consigue llegar a la octava fila en el caso de las blancas o a la primera fila para las negras, **este corona o se promueve**; por lo que se puede cambiar automáticamente por cualquier otra pieza, excepto un rey u otro peón.



Captura al Paso del Peón

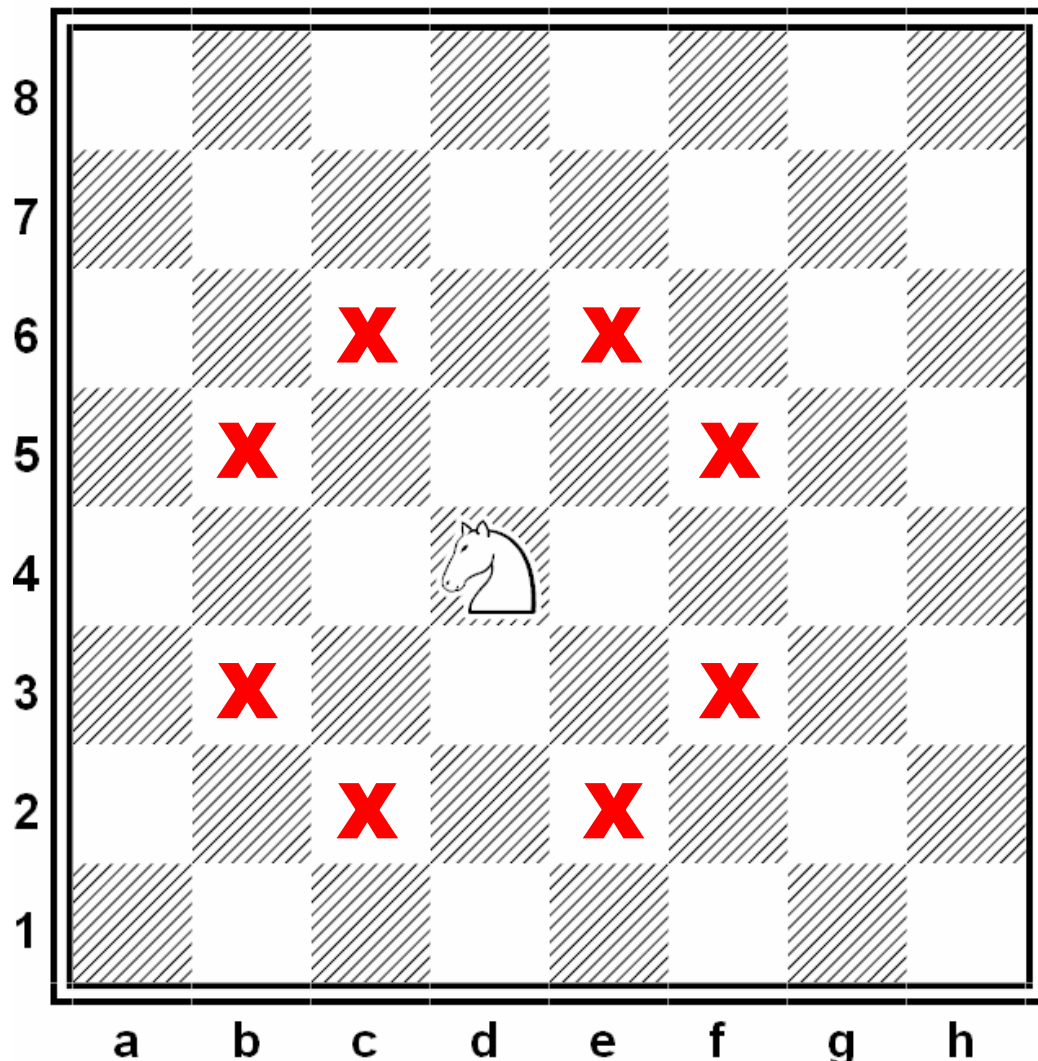
Es una jugada especial, que se aplica solamente a la captura de un peón por otro peón, y además en una situación determinada.



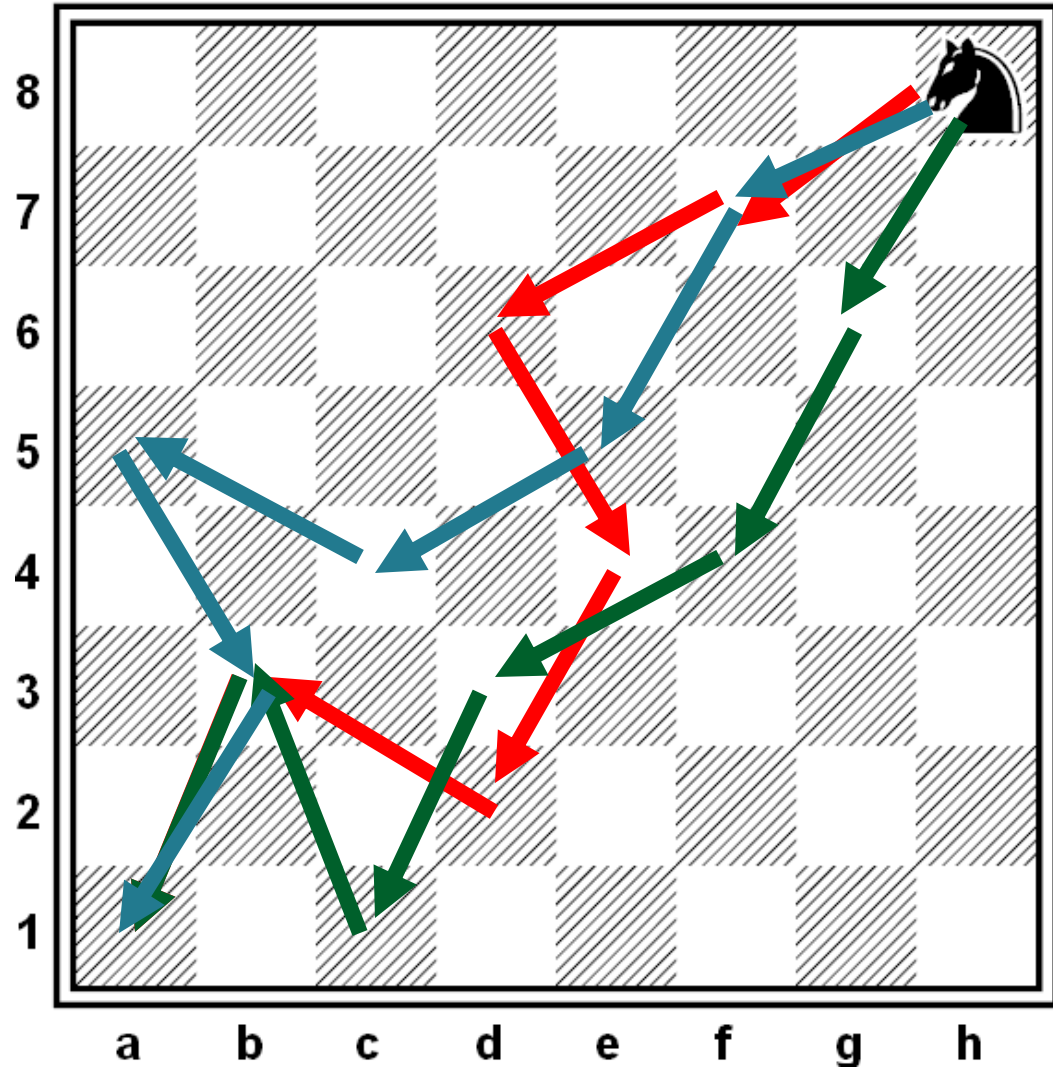
CABALLO



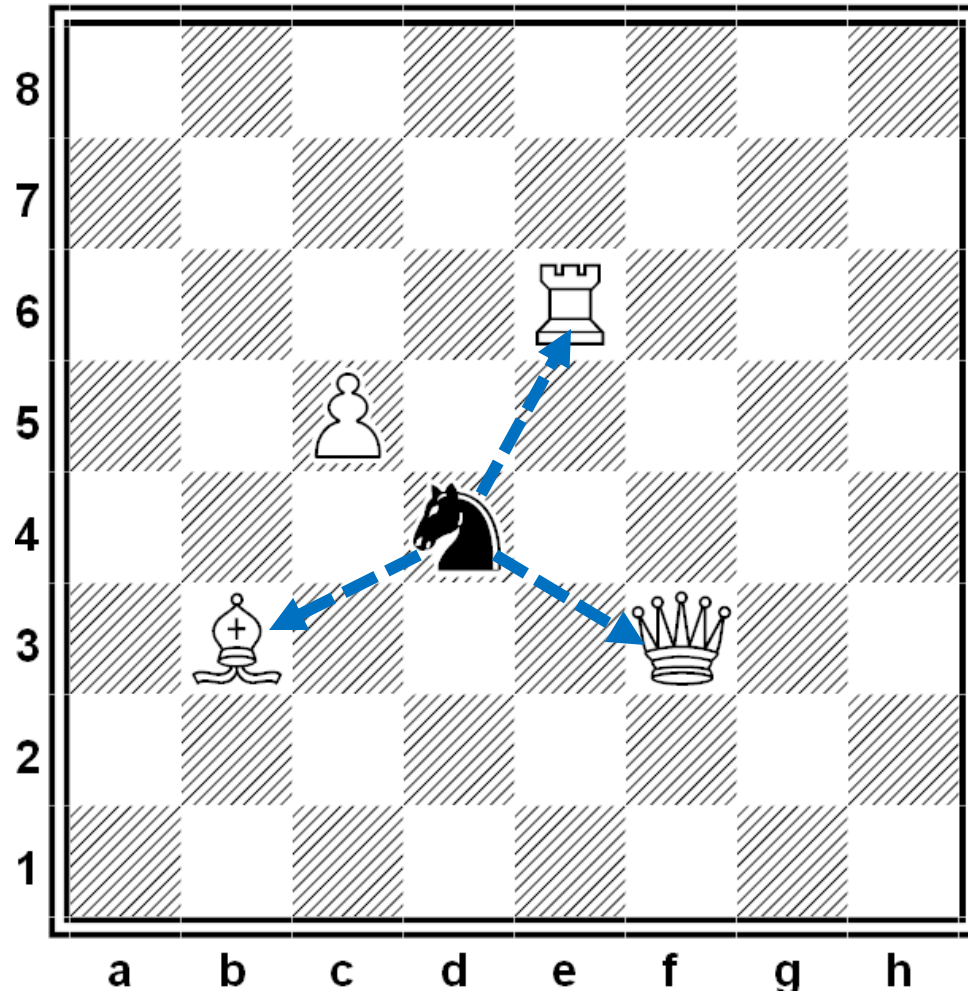
- Puede saltar a una casilla libre o capturar la pieza contraria.
- Se mueve en forma de "L".



Movimiento del Caballo



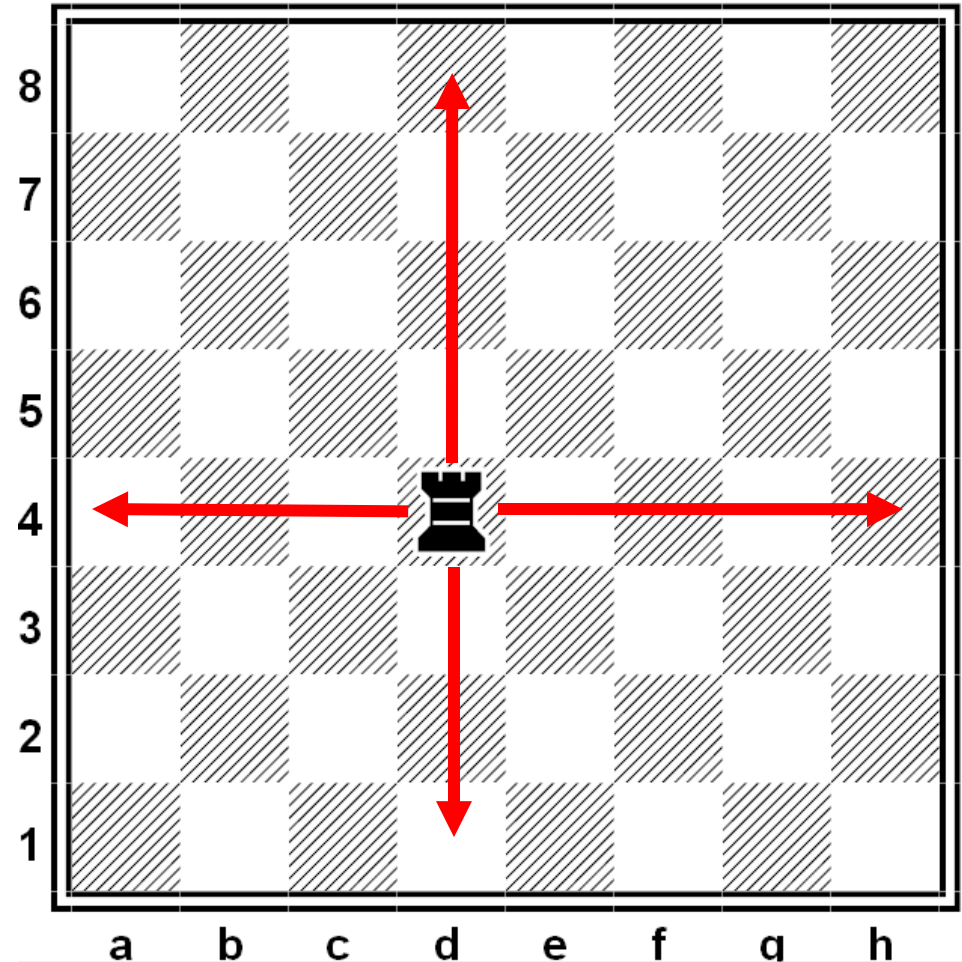
Como Captura el Caballo



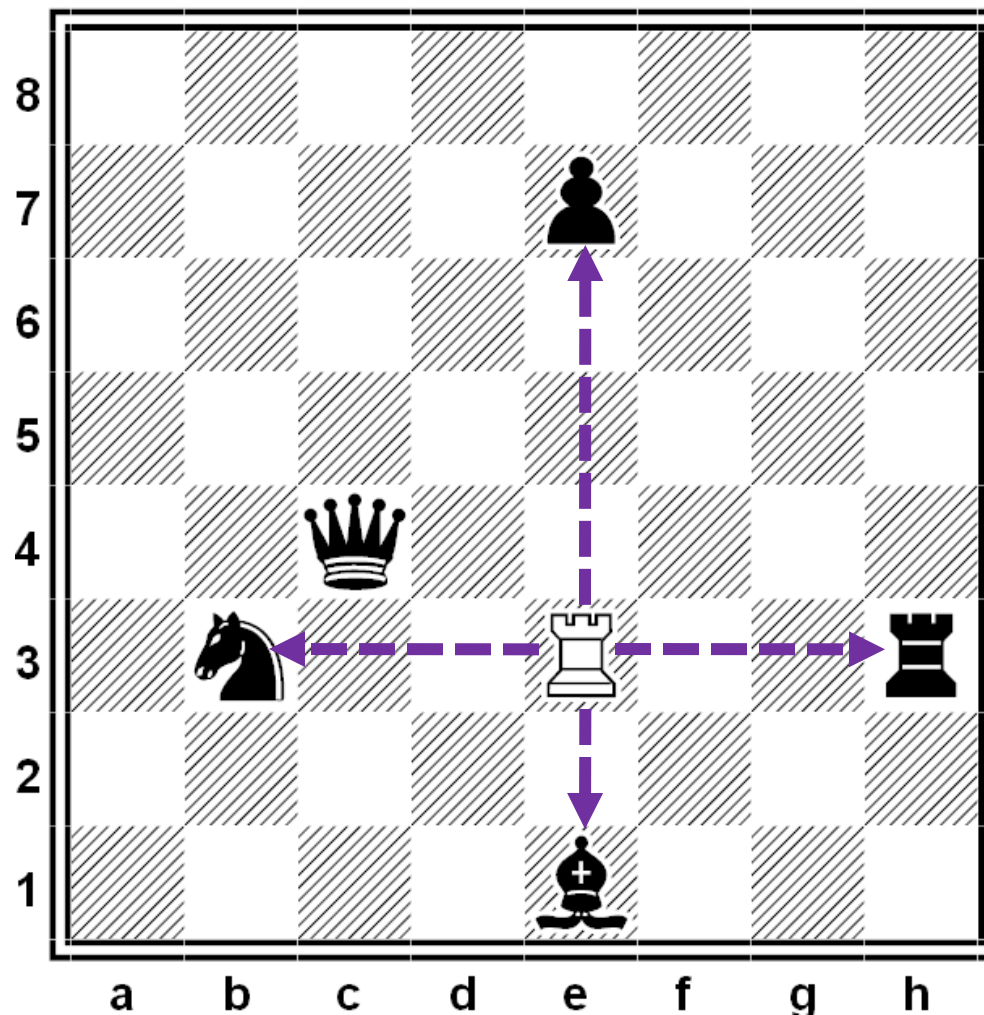
TORRE



- Puede moverse y capturar entre la fila o columna.
- Puede ser bloqueada por piezas propias o contrarias.



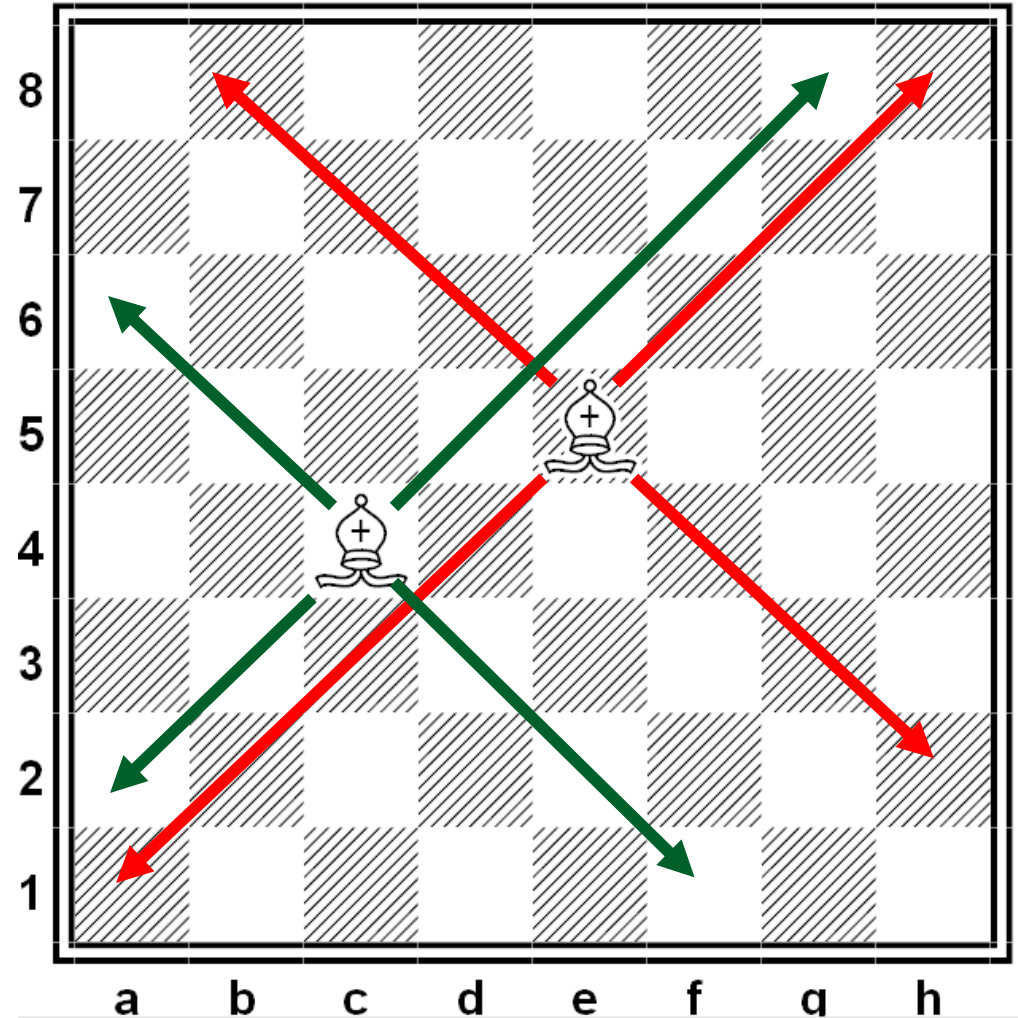
Como Captura la Torre



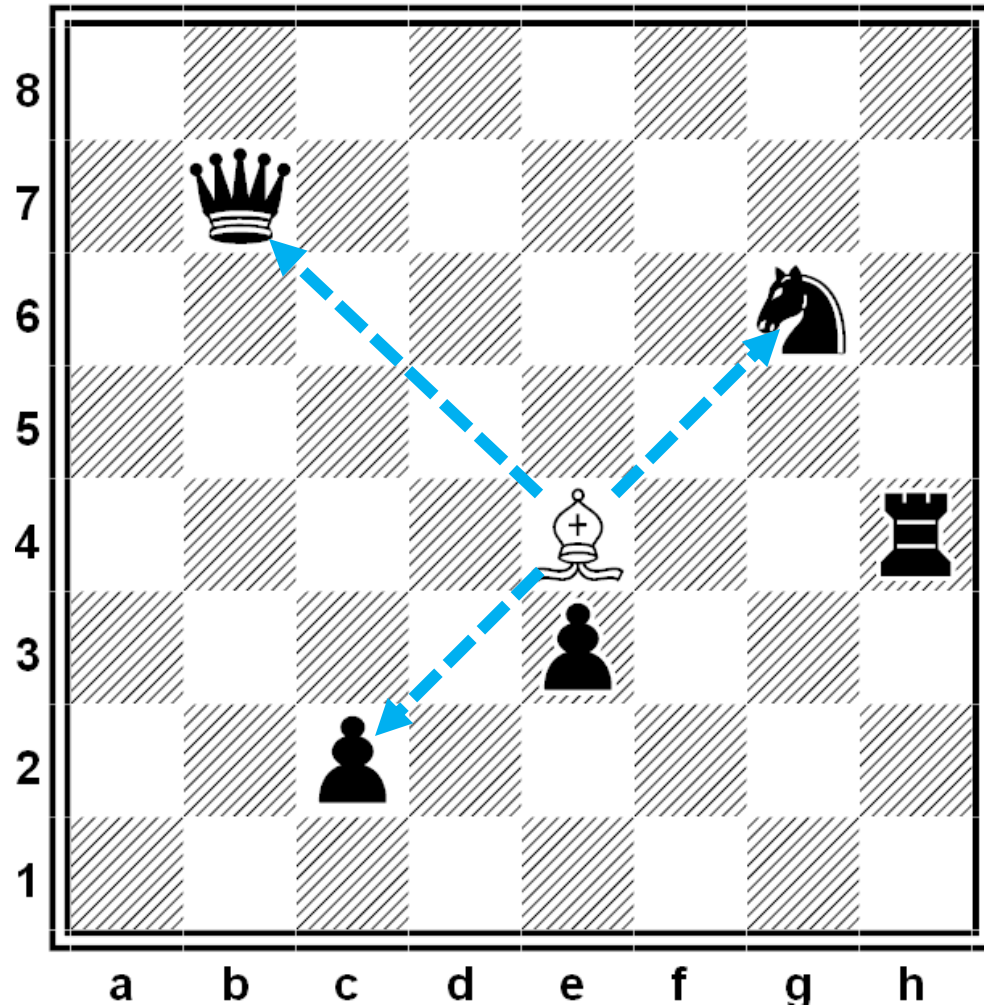
ALFIL



- Se mueve y captura por las diagonales.
- Puede ser bloqueada por piezas propias o contrarias.



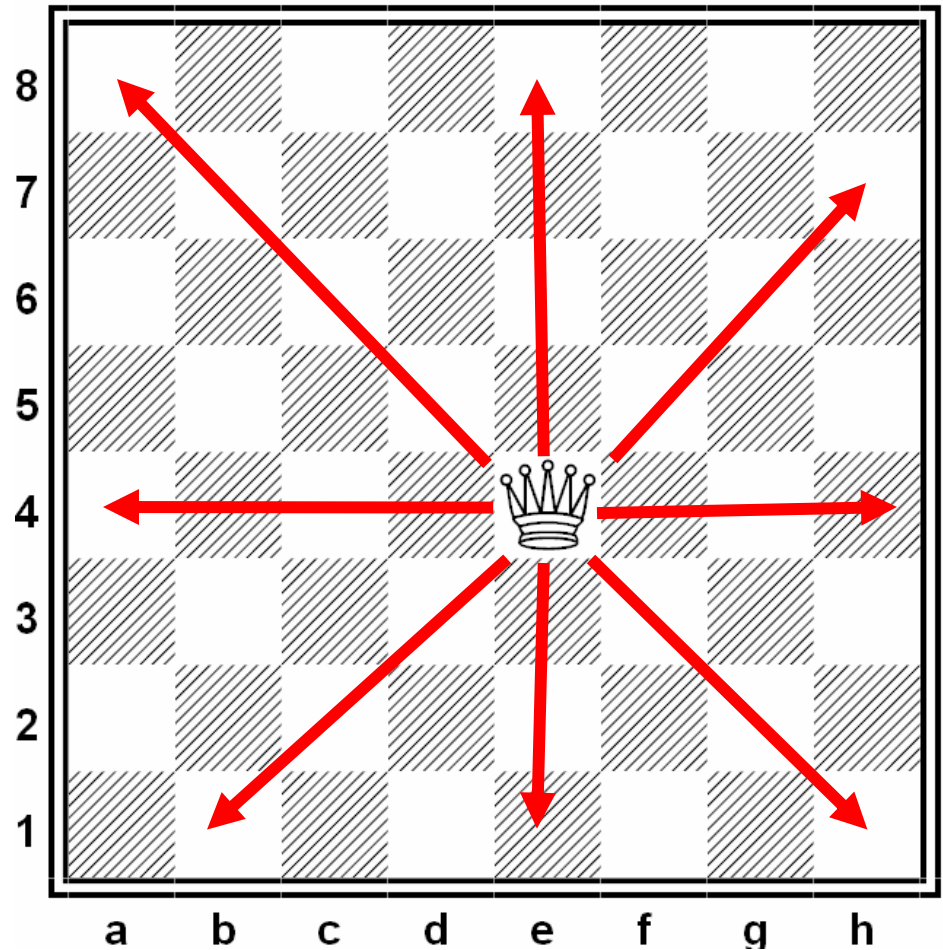
Como Captura el Alfil



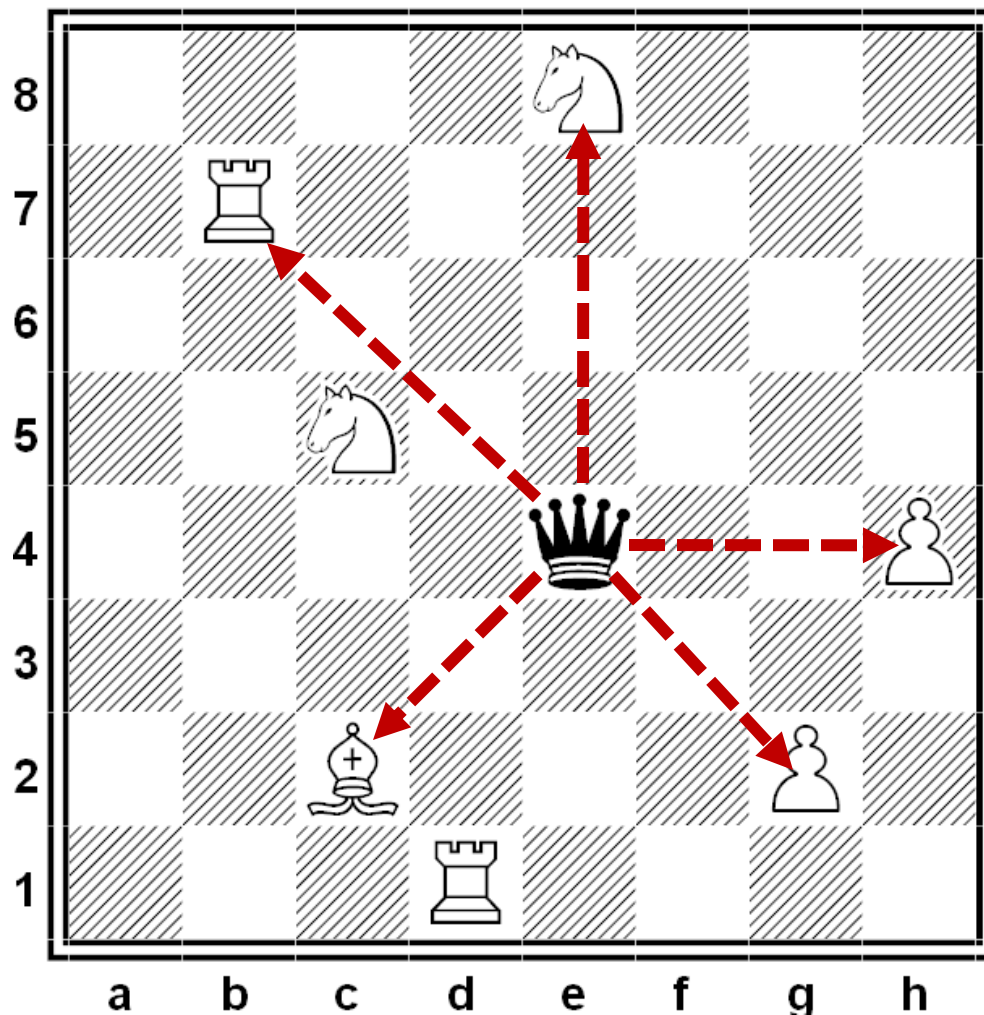
DAMA



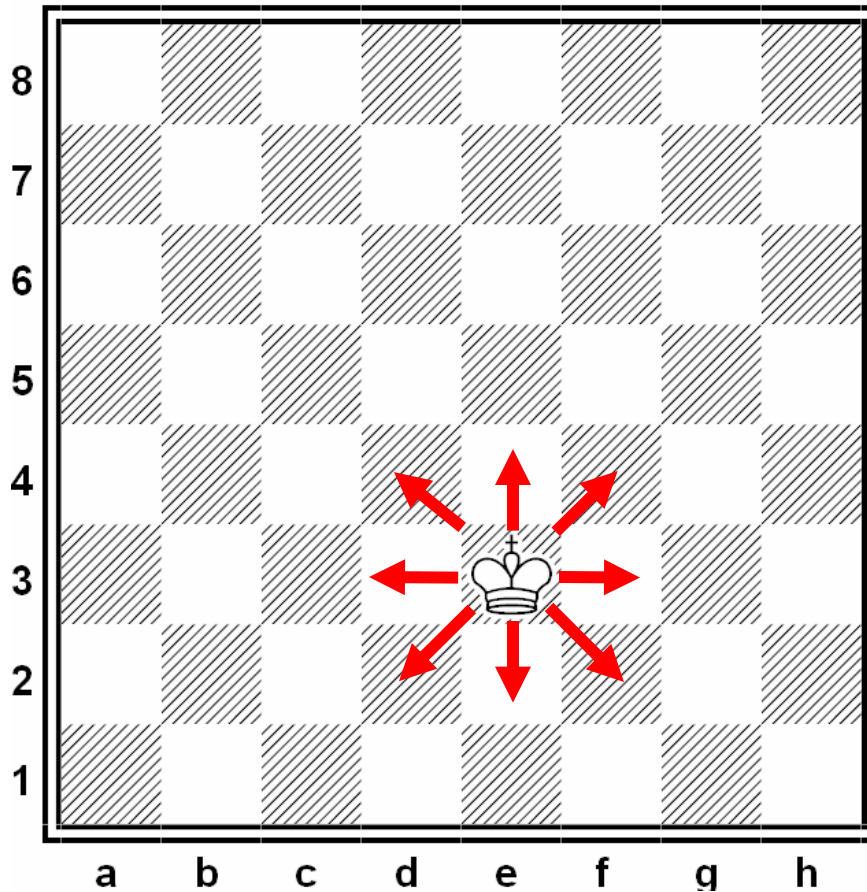
- Es la pieza más poderosa.
- Puede moverse en la columna, fila o en diagonal.
- Puede hacerlo mientras no sea bloqueado en su camino.



Como Captura la Dama

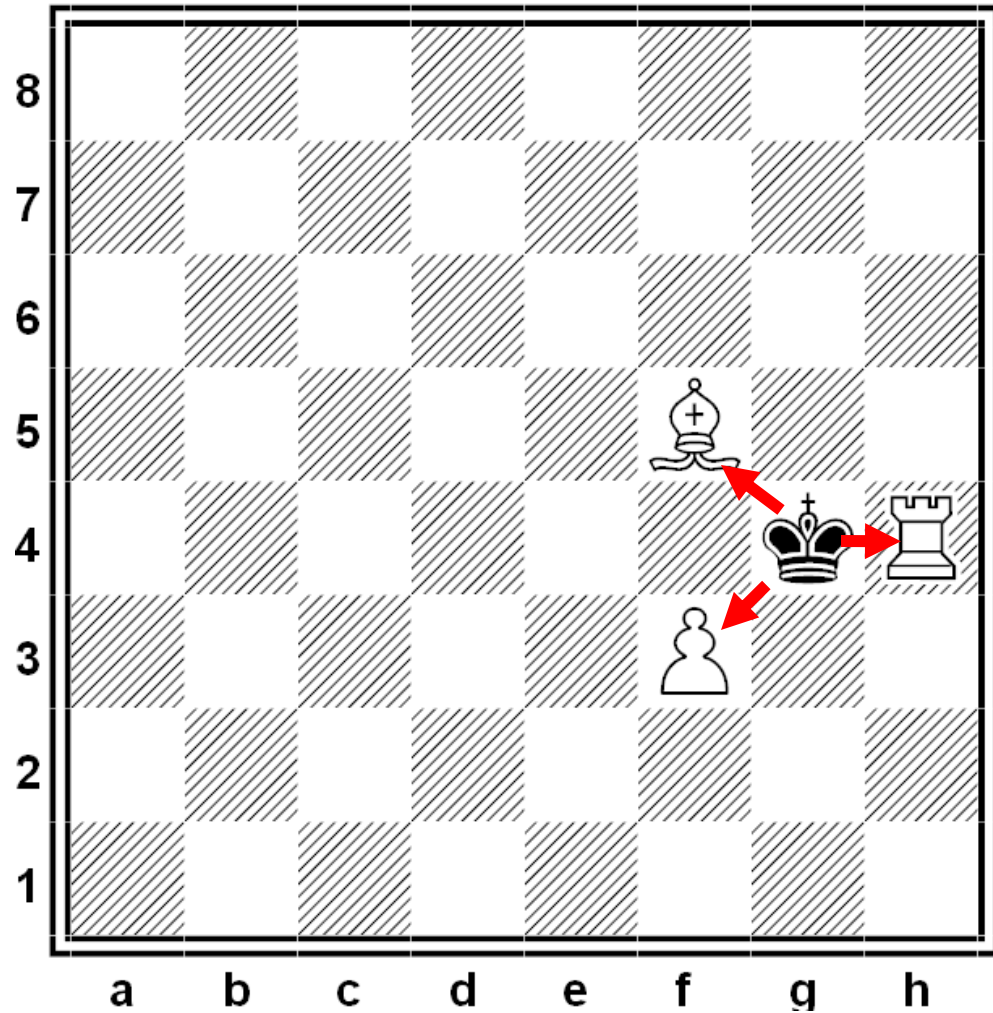


REY

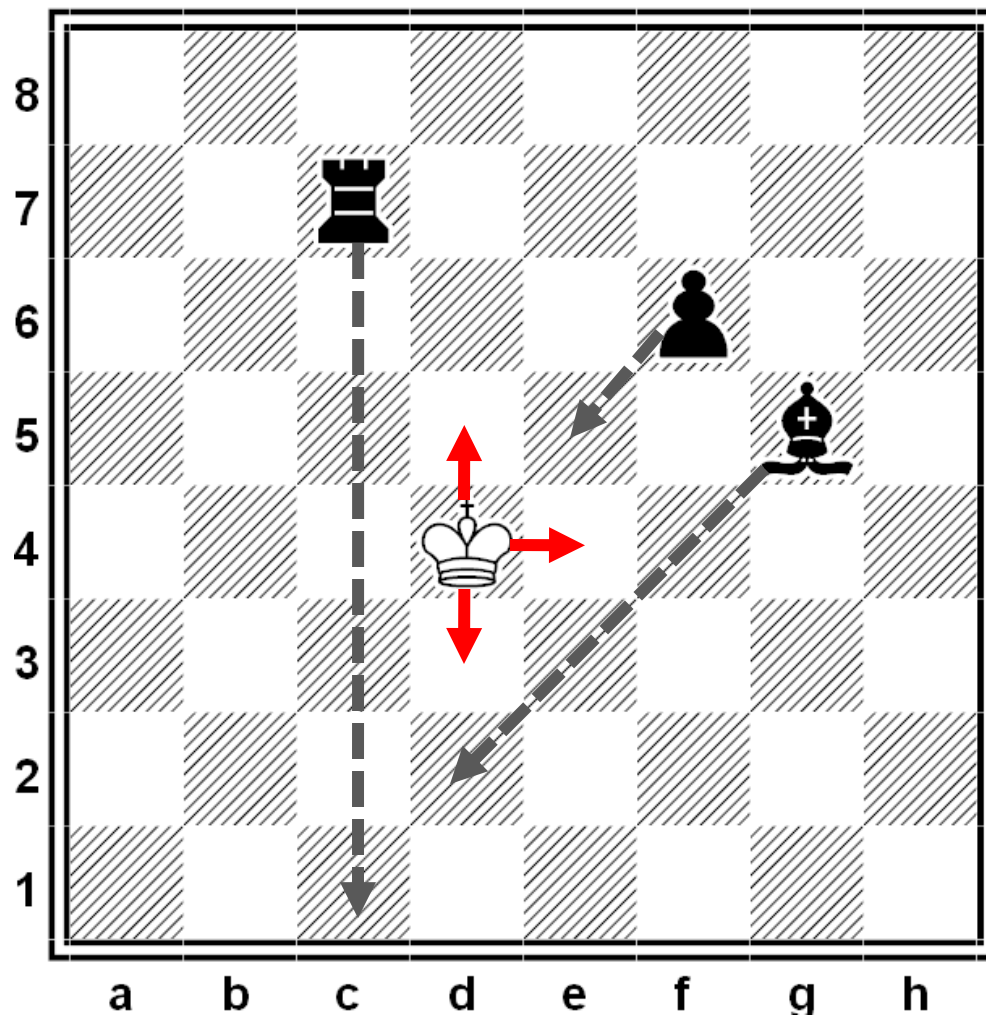


- Es la pieza más importante.
- Se mueve en cualquier dirección una casilla a la vez.
- Captura de la misma manera que se mueve.
- No puede moverse a una casilla que esté amenazada.

Como Captura el Rey



¿Qué casilla esta amenazada?



Valor de las Piezas



Cada pieza tiene valor, en función de su movilidad y de su poder de dominar casillas, **cuantas más casillas puede controlar una pieza, mayor valor tiene.**

Se toma como la unidad al Peón.

- Peón: 1
- Caballo: 3
- Alfil: 3
- Torre: 5
- Dama: 9
- Rey: (∞)

Enroque

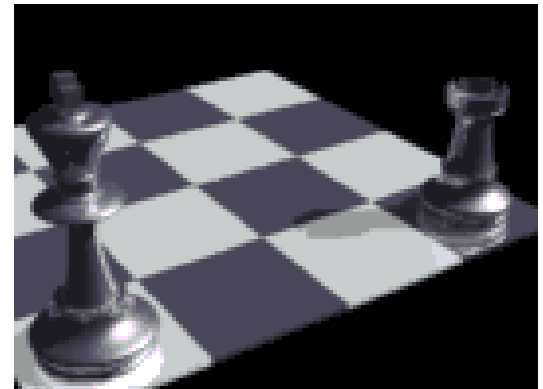


El Enroque

Es la única jugada de ajedrez en la cual se mueven dos piezas al mismo tiempo. Es también la única ocasión en la cual el rey adelanta dos casillas y también en la que la torre puede saltar por encima de otra pieza. Consiste en mover el rey dos casillas en dirección al rincón (donde se encuentra la torre) y en la misma jugada hacer saltar la torre por encima del rey y situarla a su lado contrario.

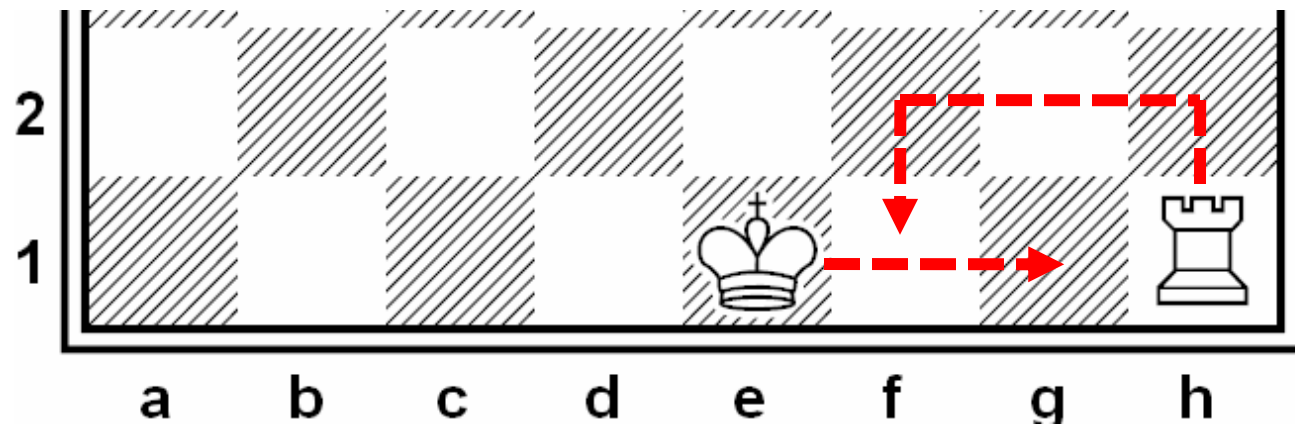
Existen dos clases de enroque:

- **Enroque Corto, y**
- **Enroque Largo**

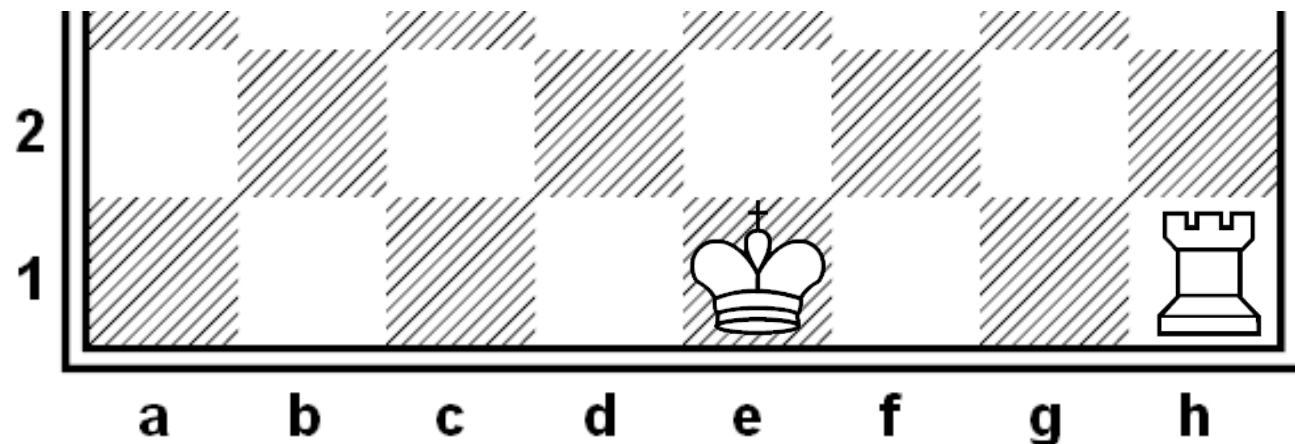


Enroque Corto (0-0)

Posición Inicial

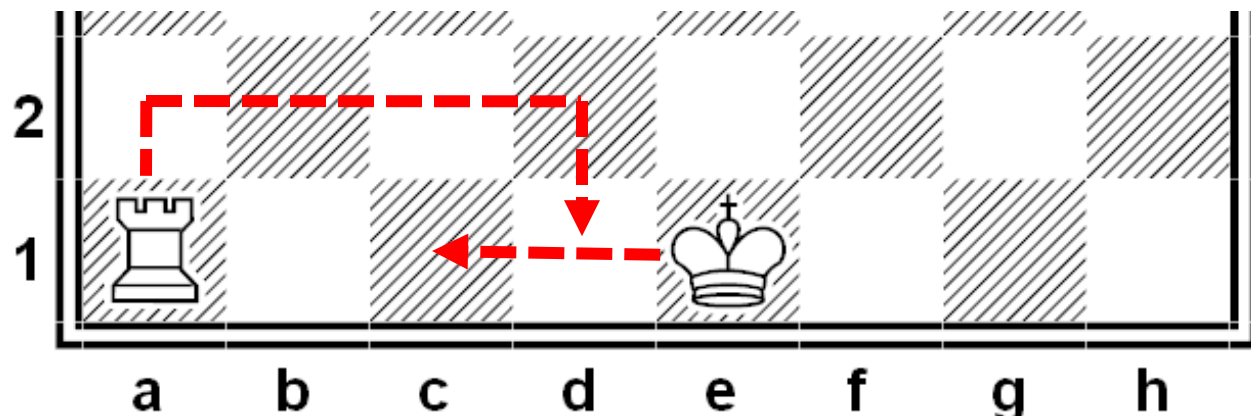


Posición Final

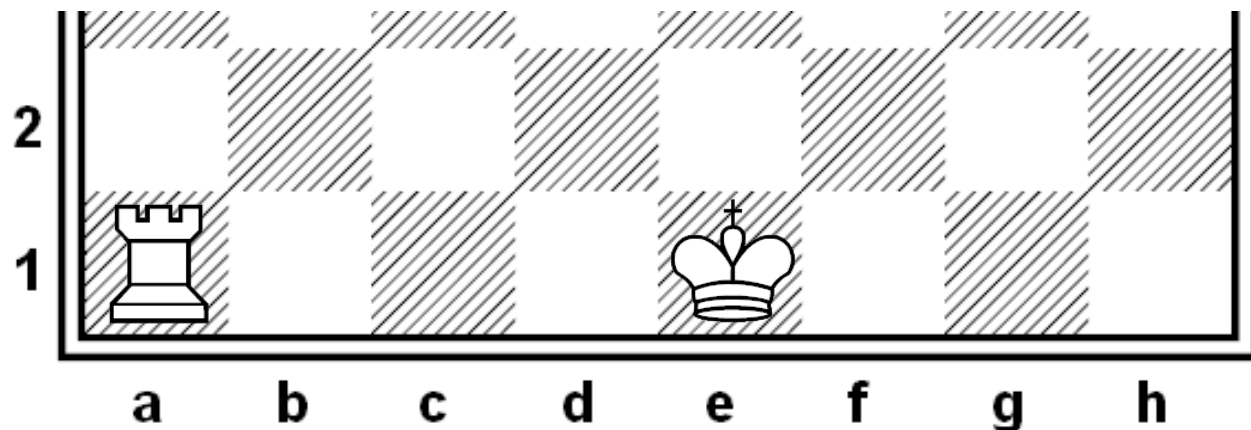


Enroque Largo (0-0-0)

Posición Inicial



Posición Final



Condiciones para realizar el Enroque:

1. Que no se haya movido el rey ninguna vez.
2. Que la torre con la que se va a enrocar no haya realizado ningún movimiento.
3. Que no haya ninguna pieza propia o contraria, entre el rey y la torre a enrocar.

Para realizar correctamente el enroque, es importante mover primero al rey y a continuación la torre, o las dos piezas simultáneamente. Puesto que se trata de un movimiento de rey.

Condiciones para realizar el Enroque:

5. Que ni el cuadro al que se mueve el rey al final del enroque, ni los cuadros por los que ha de pasar el rey, estén atacados por piezas contrarias. Pero si es posible cuando la torre está amenazada o pasa por una casilla amenazada.
6. No puede hacerse cuando al rey le están haciendo jaque, aunque si lo podrá hacer en jugadas posteriores, si no incumple una de las otras reglas.

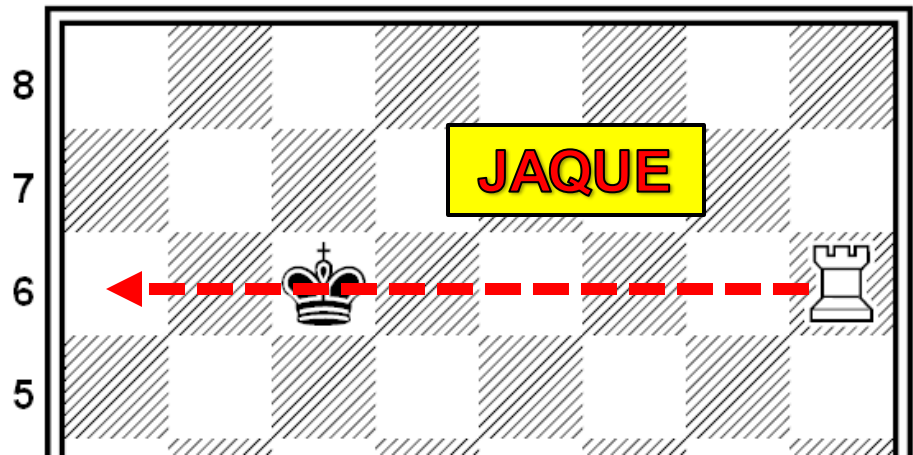
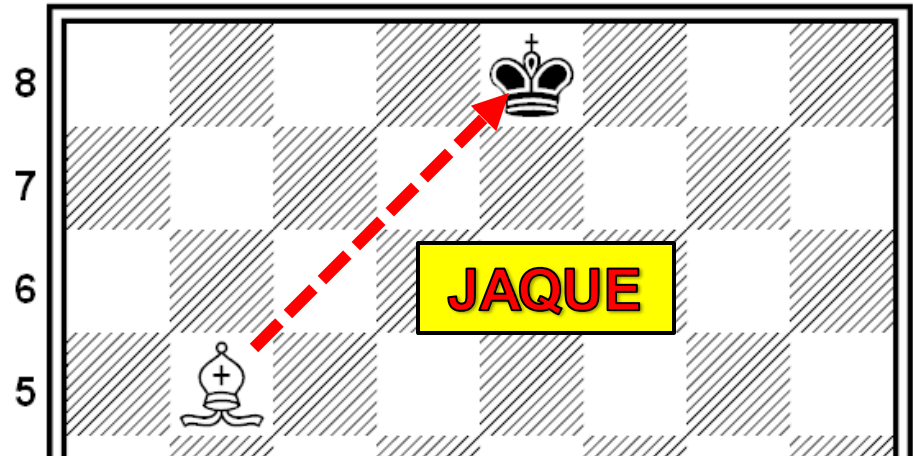


JAQUE & JAQUE MATE



JAQUE

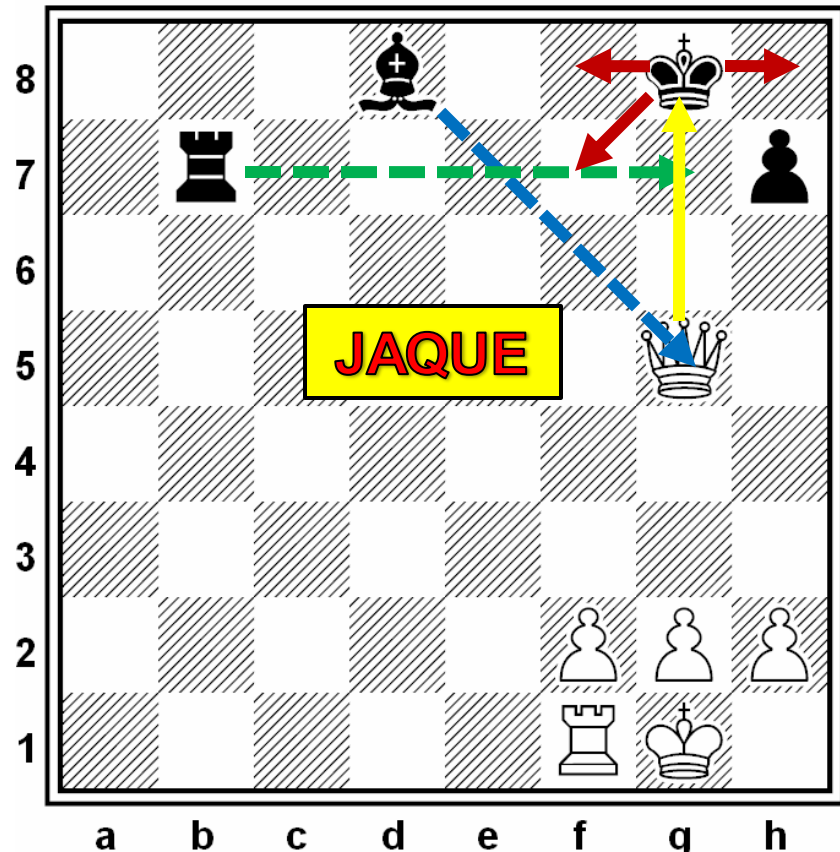
Se produce cuando un jugador ataca o amenaza con alguna de sus piezas al rey rival (ya que él, no puede estar en casillas dominadas por el contrario) como consecuencia de la última jugada.



JAQUE

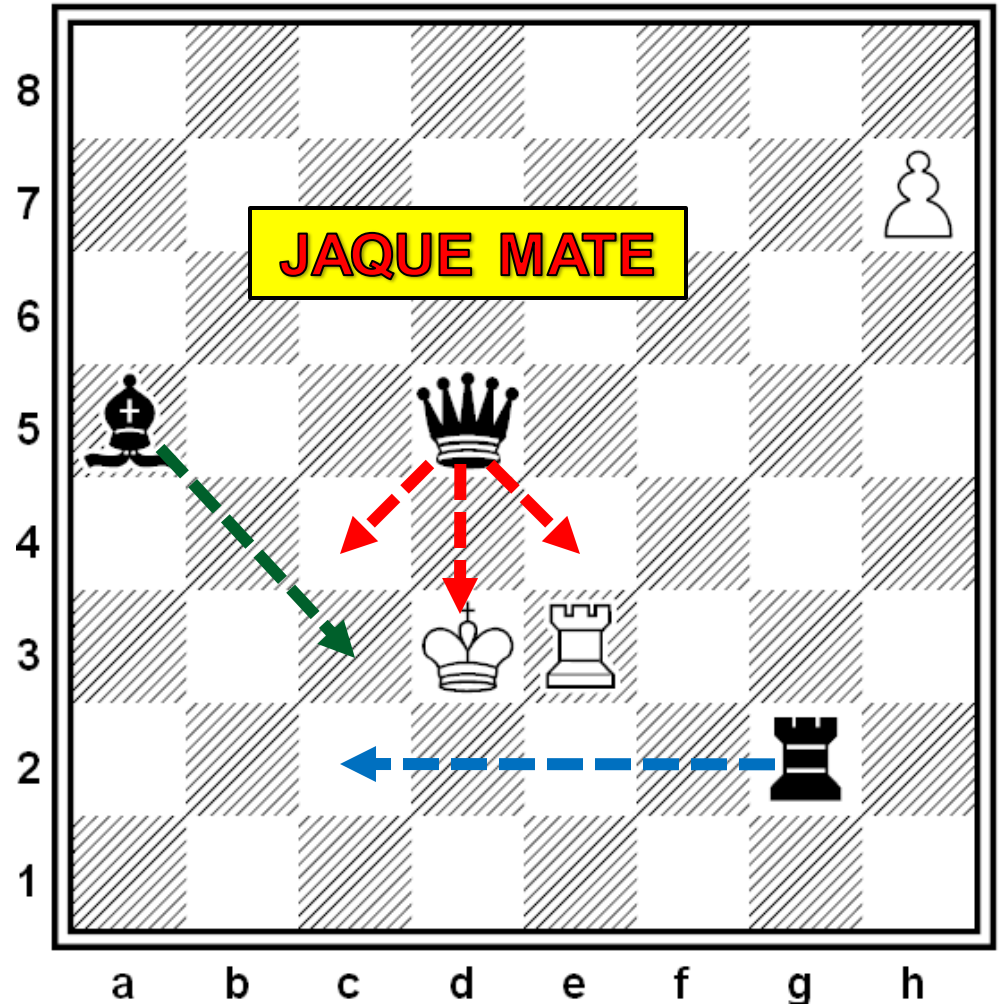
Es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque en la siguiente jugada:

1. Capturando la pieza agresora o atacante.
2. Interponiendo una pieza entre la pieza atacante y el rey.
3. Moviendo el rey a una casilla que no esté amenazada




JAQUE MATE

Es cuando la amenaza al rey no puede ser evitada mediante ninguna de las 3 formas mencionadas en el jaque. La partida termina con la victoria del jugador que ha conseguido darlo.



También se Gana por:

- ❖ **Abandono o rendición**
 - ❖ **Consumo o pérdida de tiempo**
 - ❖ **Desde 2005 el reglamento de la FIDE contempla que si a uno de los jugadores le suena su teléfono móvil, perderá automáticamente.**
- 

- Abandono o Rendición

Si un jugador en cualquier momento se rinde, lo que se conoce como "abandonar", ganando automáticamente la partida su adversario. Para abandonar generalmente se deberá decir "abandono". También se entenderá que abandona si se retira del juego sin previo aviso o consentimiento, o si desordena las piezas en el juego intempestivamente. Para indicar la rendición es frecuente tumbar el propio rey en el tablero o simplemente estrechar la mano al adversario para felicitarle o bien detener el reloj. Sin embargo, siempre deben estar acompañadas de una confirmación verbal de que se ha abandonado.


- Consumo o Pérdida de tiempo

En torneos, cada jugador tiene un tiempo máximo para realizar un determinado número de jugadas o bien para el total de jugadas de la partida. En caso de que supere dicho tiempo, la partida se adjudica automáticamente como perdida. Hay dos excepciones, la primera ocurre si un jugador sobrepasa el tiempo permitido justo en el momento en que da jaque mate al contrario y la segunda cuando el jugador no tiene piezas a excepción del rey, y el contrario tiene 1 o más piezas que pueden llegar a dar.

TABLAS “EMPATE”



Tablas

1. Insuficiente material.
 2. Por estar “Ahogado”.
 3. En cincuenta movimientos.
 4. Si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas o posiciones).
 5. Por acuerdo mutuo entre las partes.
- 

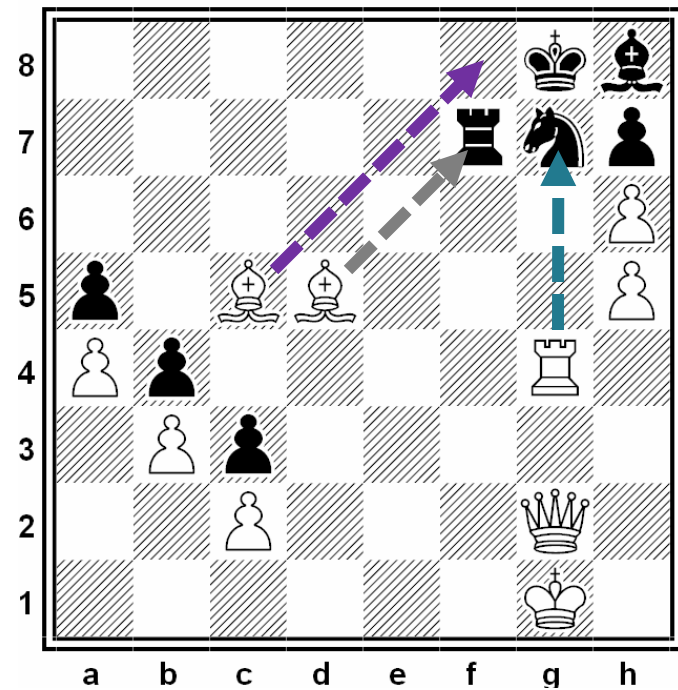
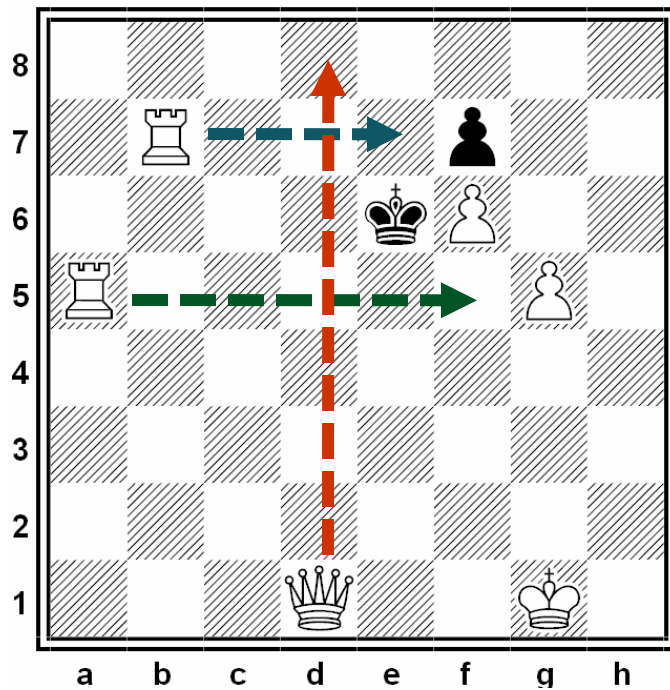
1.- Insuficiente material

Se presenta cuando ninguno de los jugadores tiene material suficiente para dar jaque mate al rey contrario. Por ejemplo cuando en el tablero sólo quedan:

- *Rey contra Rey.*
- *Rey y Caballo contra Rey.*
- *Rey y Alfil contra Rey.*
- *Rey y dos Caballos contra Rey.*
- *Rey y Caballo o Rey y Alfil contra Rey y Caballo.*
- *Rey y Alfil contra Rey y Alfil, sin importar que color de casillas controlen los alfiles.*

2.- Ahogado

Es cuando el jugador con el turno, no puede mover ninguna de sus piezas o peones, ni tampoco capturar piezas adversarias y que también su rey no se encuentra en Jaque.



3.- Regla de los 50 movimientos

Si al cabo de 50 jugadas consecutivas no se decide la partida, y no se produce una captura o se avanza un peón, la partida termina en tablas si uno de los jugadores lo solicita.

4.- Repetición de Jugadas

Situación en la que una misma posición se repite por tercera vez siendo el turno del mismo jugador. El final en tablas por jaque continuo, no es una regla oficial del ajedrez, pero esa situación acaba incurriendo en esta regla de la repetición de la posición del tablero, o en la regla de los cincuenta movimientos.

5.- Por Acuerdo


Se producen cuando los dos jugadores están de acuerdo en declarar el empate.

Un jugador puede ofrecer tablas a su oponente después de realizar su jugada, y si éste acepta dicha oferta la partida se declara “tablas”. Pero también suelen acordarse al cabo de pocas jugadas en plena apertura.

Notación de las Partidas



La Notación

- Sirve para registrar por escrito las partidas.
 - Representa la secuencia de movimientos de una partida de ajedrez.
 - Su conocimiento es imprescindible, para disfrutar, reproducir y estudiar o analizar cualquier partida de ajedrez.
 - La notación de las partidas es obligatoria en competiciones oficiales.
 - Ha permitido la rápida evolución de la teoría del juego y la producción de un gran bibliografía ajedrecística.
 - El sistema algebraico abreviado es el utilizado y recomendado por la Federación Internacional de Ajedrez.
- 

Notación Algebraica

Las columnas se nombran con las letras minúsculas de la "a" a la "h" comenzando por la izquierda del jugador con piezas blancas.

Cada casilla se identifica con dos caracteres, el nombre de LA COLUMNA + LA FILA donde se unen. Ej: d5

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

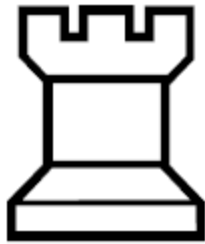
Las filas se nombran con los números del 1 al 8; en orden ascendente, desde el lado del jugador de piezas blancas.

Notación Algebraica

Las piezas son designadas por su inicial, excepto el peón.



C



T



A



D



R



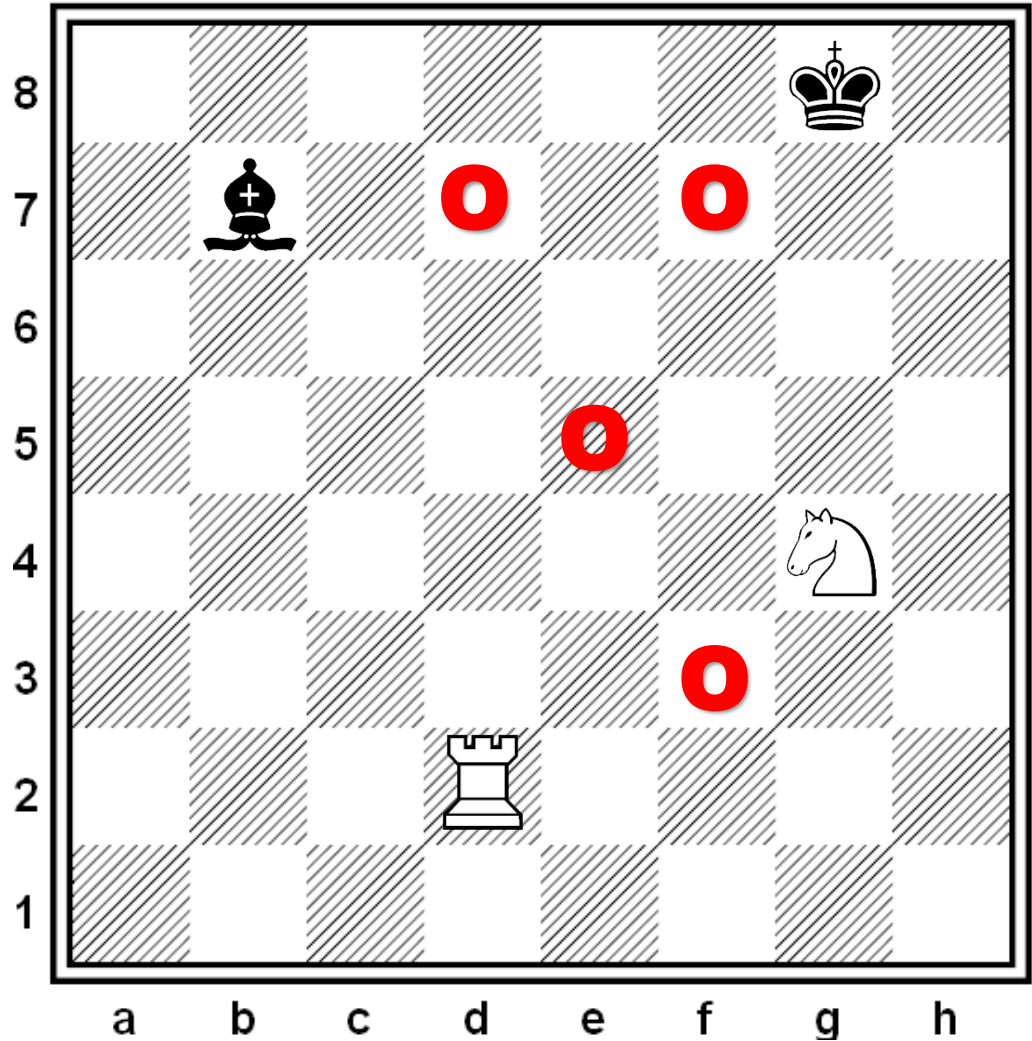
No se
toma en
cuenta

¿Como se indica un Movimiento?

“Inicial”



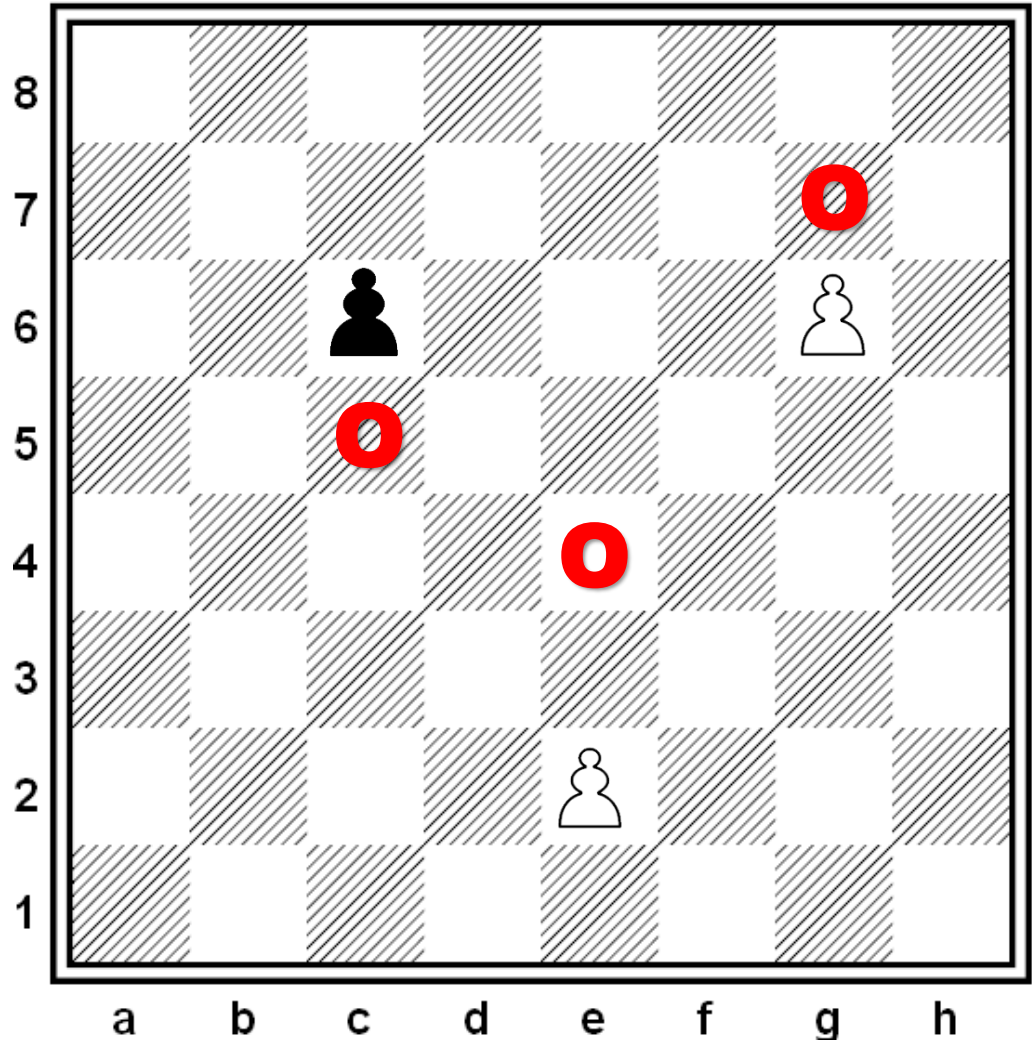
“Casilla donde se ubicará”



¿Como indicar el Movimiento del Peón?

“Casilla donde se ubicará”

g7



¿Como indicar el Movimiento a una misma casilla ?

“Inicial”

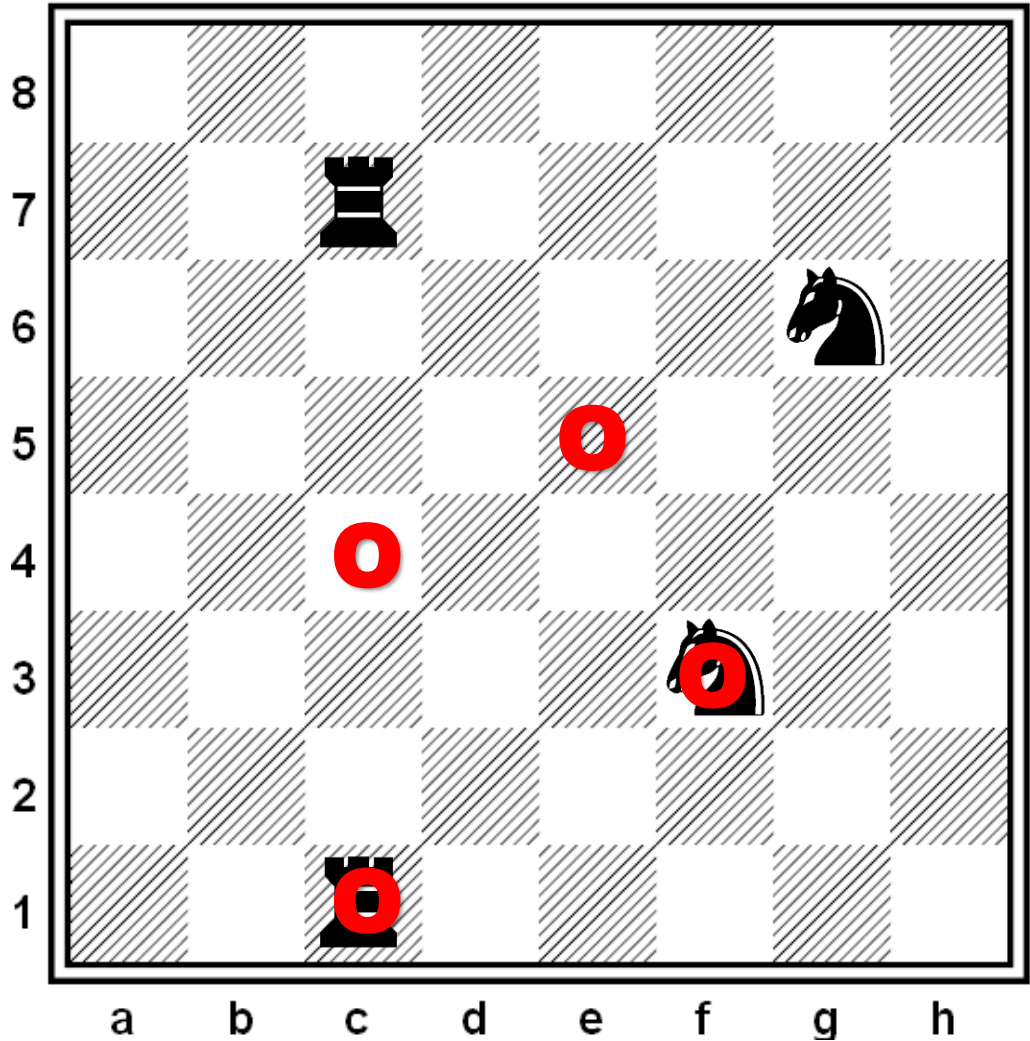


“Columna o fila que lo diferencien”



“Casilla donde se ubicará”

T1c4



¿Como indicar una Captura?

“Inicial”

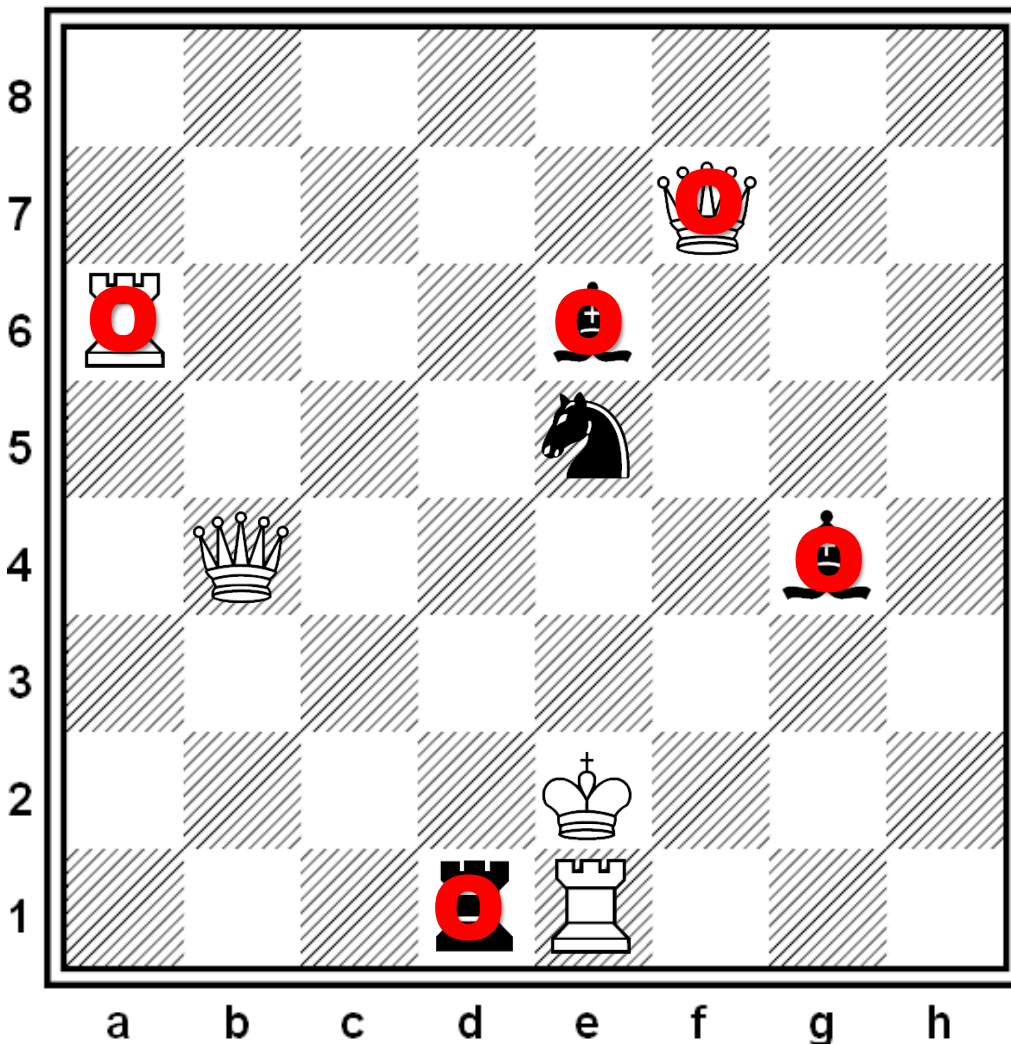


“X”



“Casilla donde se ubicará”

Taxi6



¿Como indicar una Captura del Peón?

“Columna donde
estaba ubicado”

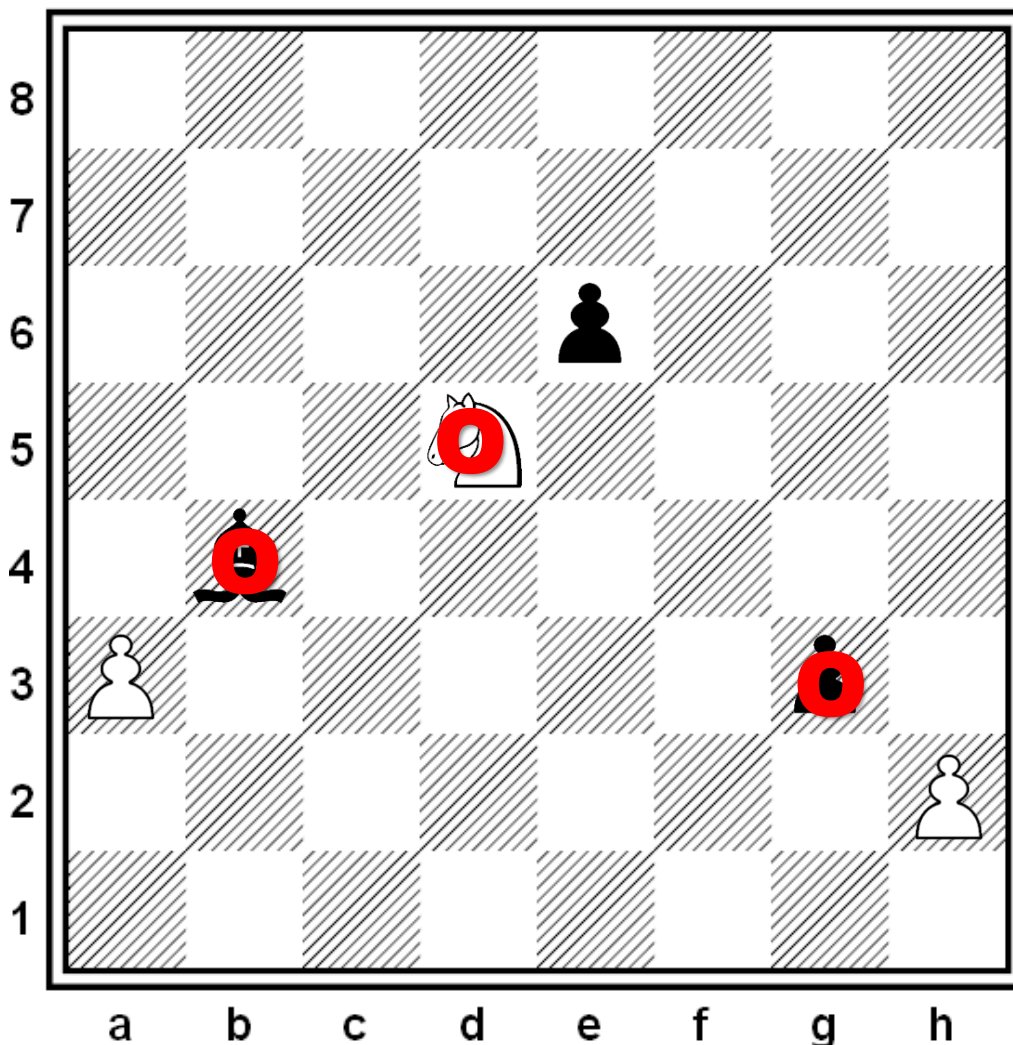


“X”




“Casilla donde
se ubicará”

axb4



¿Indicaciones para otros movimientos?

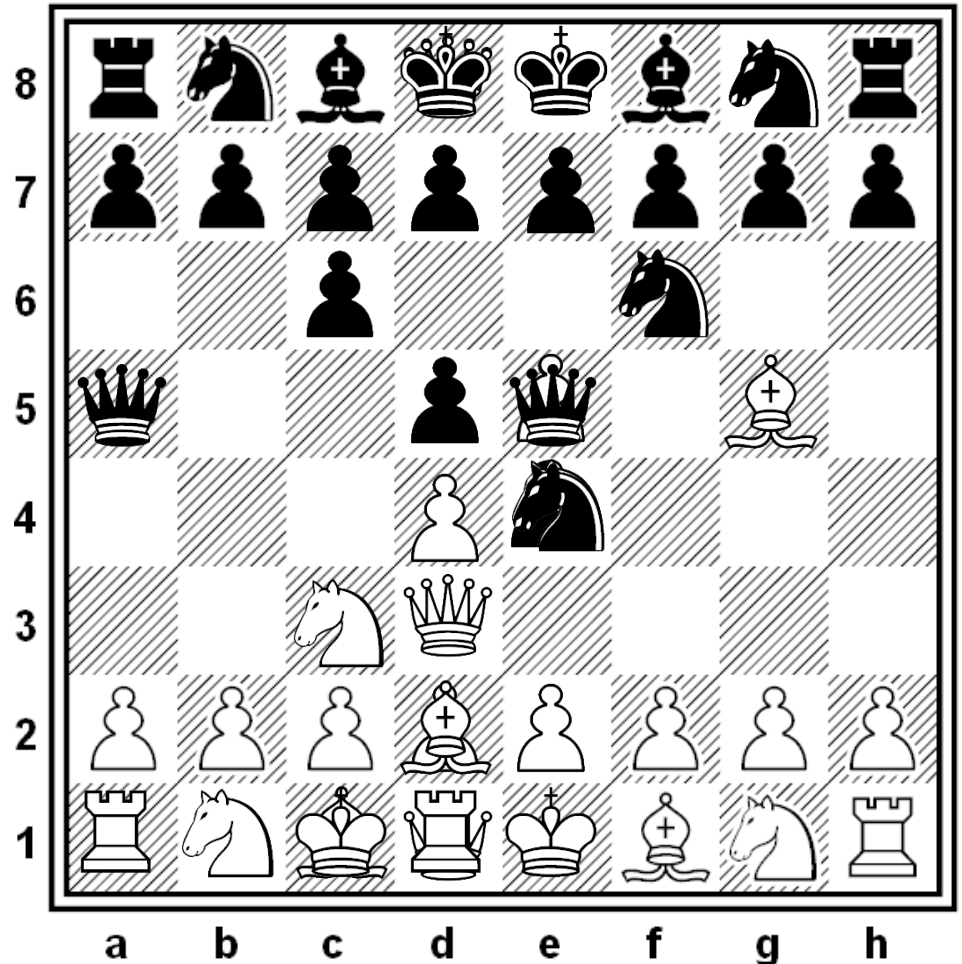
- ✓ El jaque se indica con un signo "+", y el jaque mate con "++" o también "#".
 - ✓ El enroque corto se anota como 0-0, y el enroque largo se anota como 0-0-0.
 - ✓ En la captura al paso, se anota "a.p." y se realiza como una captura normal de peones, la diferencia es la casilla donde tiene lugar la captura.
 - ✓ Las promociones se indican incluyendo la letra (en mayúsculas) de la pieza promocionada después de la casilla destino.
- 

Ejemplos utilizando la Notación Algebraica

- **Movimiento** = Af5, Cd3, Dc3, Ta8, Rg8, e4
- **Movimiento a una misma casilla** = Tad1, Cfe4, C4e3
- **Captura de pieza** = Dxb7, Axc4, Txe1, Cxc6, Rxf2, dxe5
- **Enroque Corto** = 0-0
- **Enroque Largo** = 0-0-0
- **Jaque** = Dd1+, Cxh6+, g7+
- **Jaque Mate** = Txd8++, Dxf7#, Ae5++
- **Captura al paso del peón** = cxb3 a.p.
- **Promoción del Peón** = a8=D, g8=T, b8=C

Ejemplo de una Partida con Notación Algebraica

	Blancas	Negras
1	e4	c6
2	d4	d5
3	Cc3	dxe4
4	Cxe4	Cf6
5	Dd3	e5
6	dxe5	Da5+
7	Ad2	Dxe5
8	0-0-0	Cxe4
9	Dd8+	Rxd8
10	Ag5+	Re8
11	Td8#	




Mates Básicos



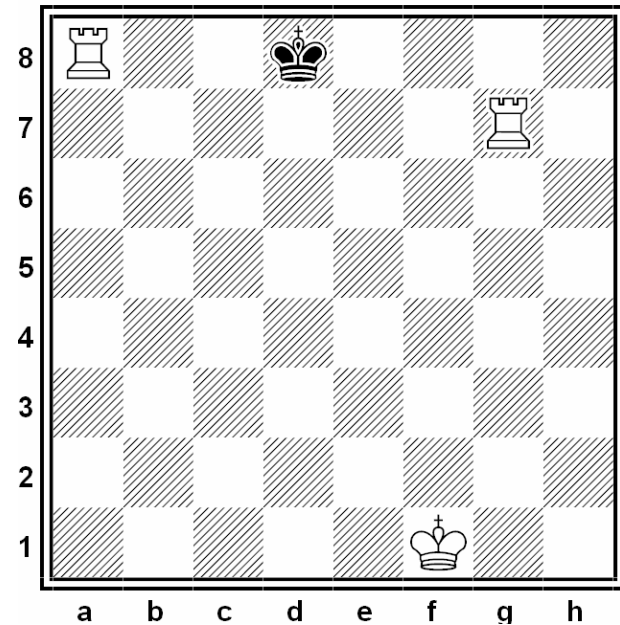
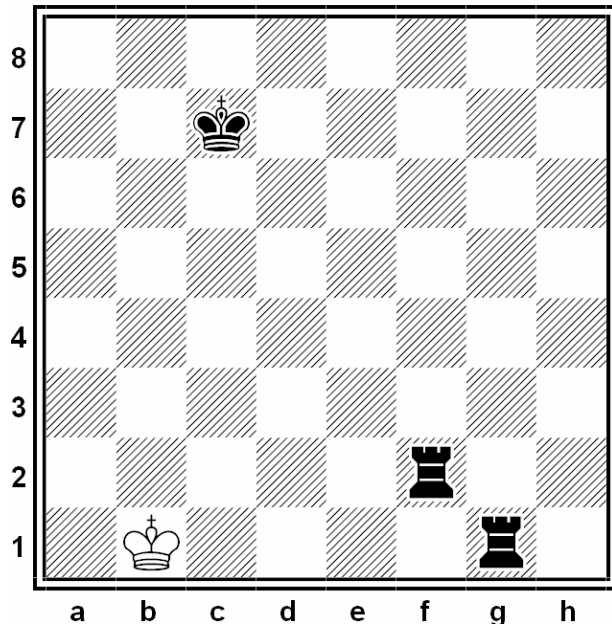
Mates Básicos

A continuación, se presentan los mates fundamentales, en donde un bando sólo tiene a su rey y el otro, además de su rey tiene el mínimo material para forzar al jaque mate al contrario.

- **Dos Torres y Rey**
 - **Dama y Rey**
 - **Torre y Rey**
 - **Dos Alfiles y Rey**
 - **Alfil, Caballo y Rey**
- 

Mate con Rey y dos Torres

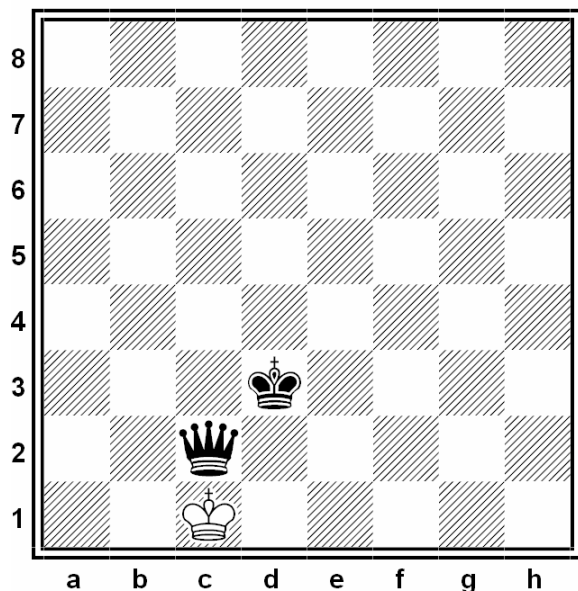
Este es el primer mate que debe practicar el principiante, ya que es el más sencillo y fácil de comprender. Se debe llevar al rey enemigo al borde del tablero con las torres, escalón a escalón hasta arrinconarlo; a este método se le conoce como “La Escalera”.



En estos diagramas, se ve la manera de conseguir mate con dos torres.

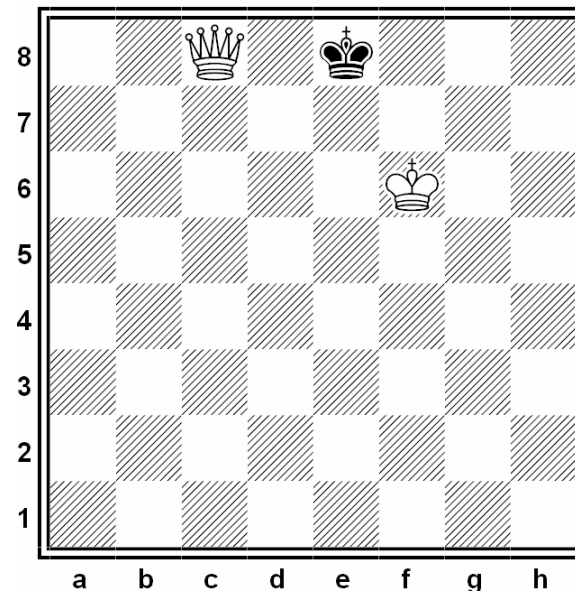
Mate con Rey y Dama

Es muy sencillo y se puede realizar en un borde del tablero con número muy corto de movimientos, incluso en una posición en que las piezas atacantes estén desfavorablemente situadas. Hay que tener cuidado ya que a pesar de tener una gran ventaja, un mal movimiento podría dejar la partida en tablas.



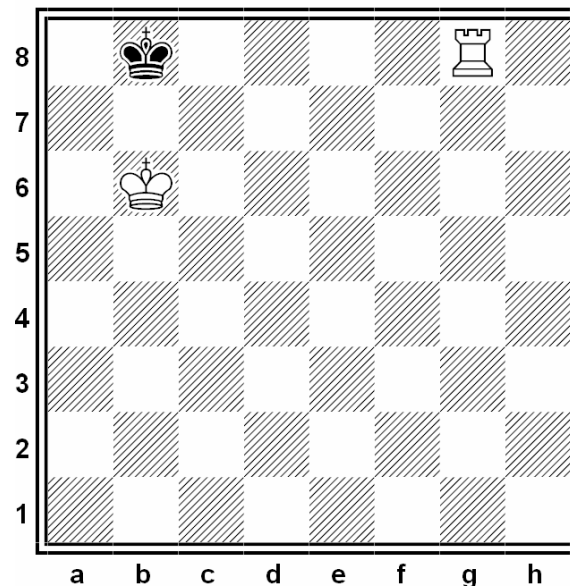
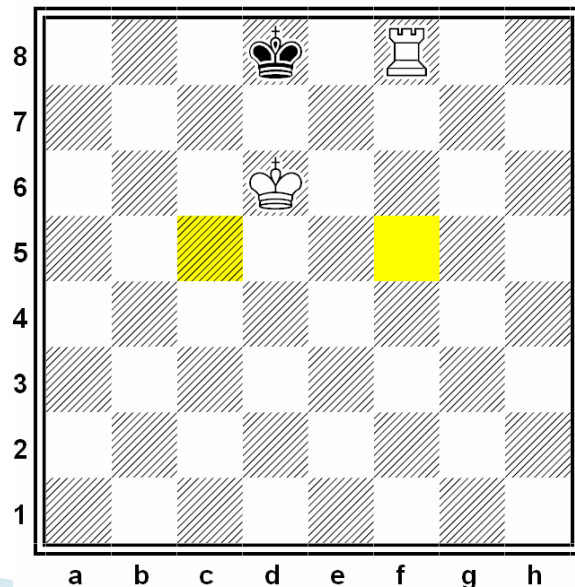
La dama es ayudada por su rey para dar el mate.

La dama actúa como torre, amenazando la fila 8; además de impedir el escape del rey negro por d7.



Mate con Rey y Torre

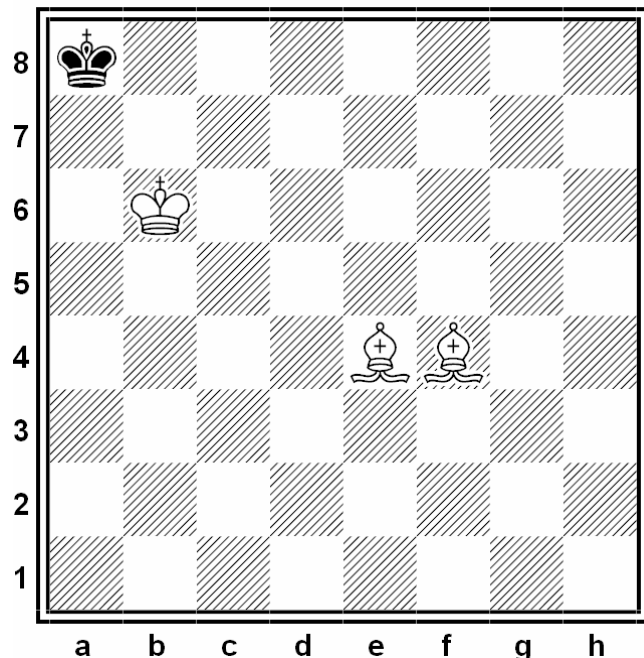
Al contrario del anterior, la torre tiene una menor capacidad que la dama, es por esto que requiere de mayor preparación. La torre lleva a uno de los bordes del tablero al rey contrario; y es cuando el rey se convierte en protagonista ya que usa la oposición para evitar la fuga.



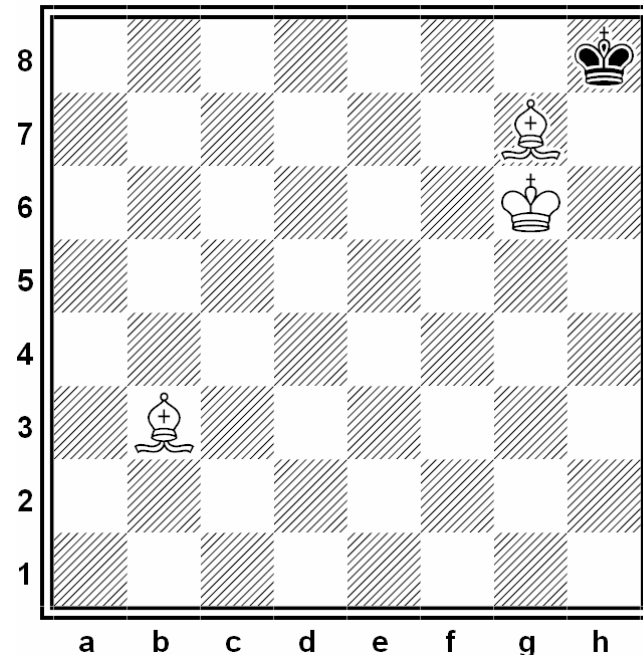
Ejercicio de mate con torre, que encierra al rey en c5, f5 y termina en f8.

Mate con Rey y dos Alfiles

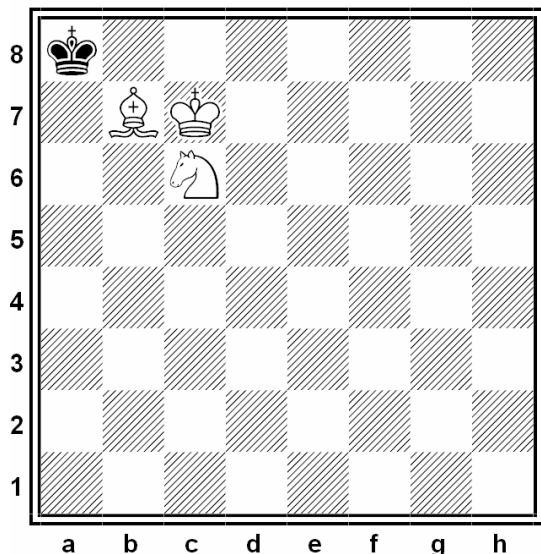
El rey contrario es conducido a una esquina del tablero, empujado por los dos alfiles que controlan escalonadamente las diagonales y apoyados por el rey.



Mate con dos alfiles. El rey debe colaborar con los alfiles para arrastrar el rey opuesto a una esquina.

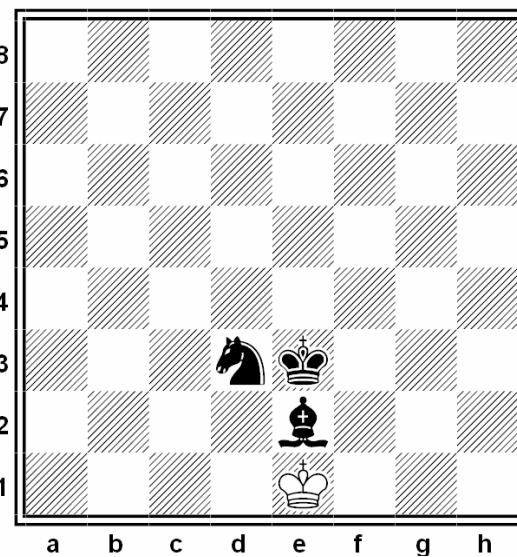
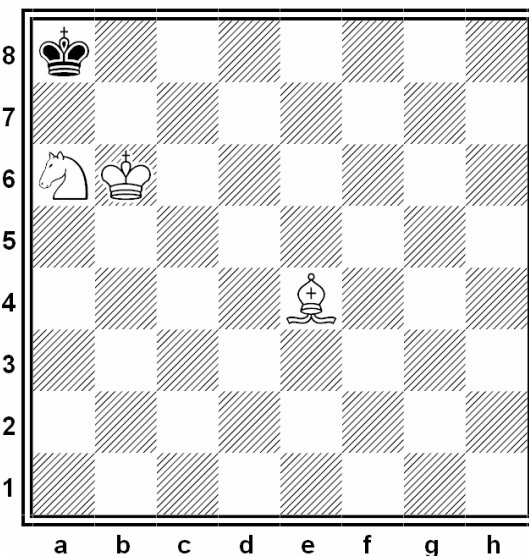


Mate con Rey, Alfil y Caballo



El mate se puede forzar solamente en una esquina en que el alfil tenga control, o al borde del tablero.

Este final no se presenta demasiado en la práctica, sin embargo es importante su conocimiento para dominar cualidades combinativas del alfil y el caballo cuando trabajan juntos; el proceso del mate es difícil y requiere jugadas precisas, ya que un pequeño error puede resultar en tablas, por la regla de los 50 movimientos.



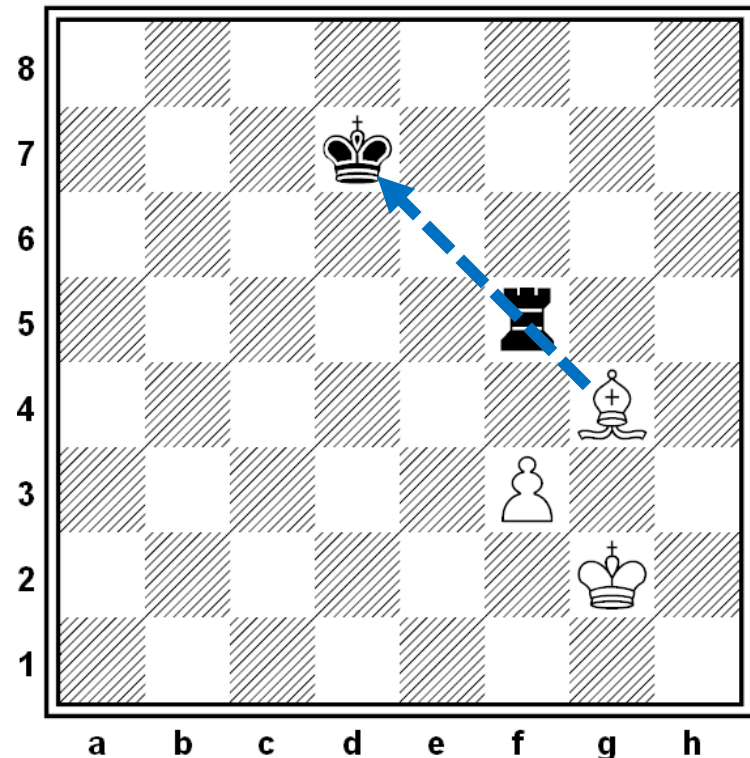
Combinaciones “Táctica”



Clavado “Pieza Clavada”

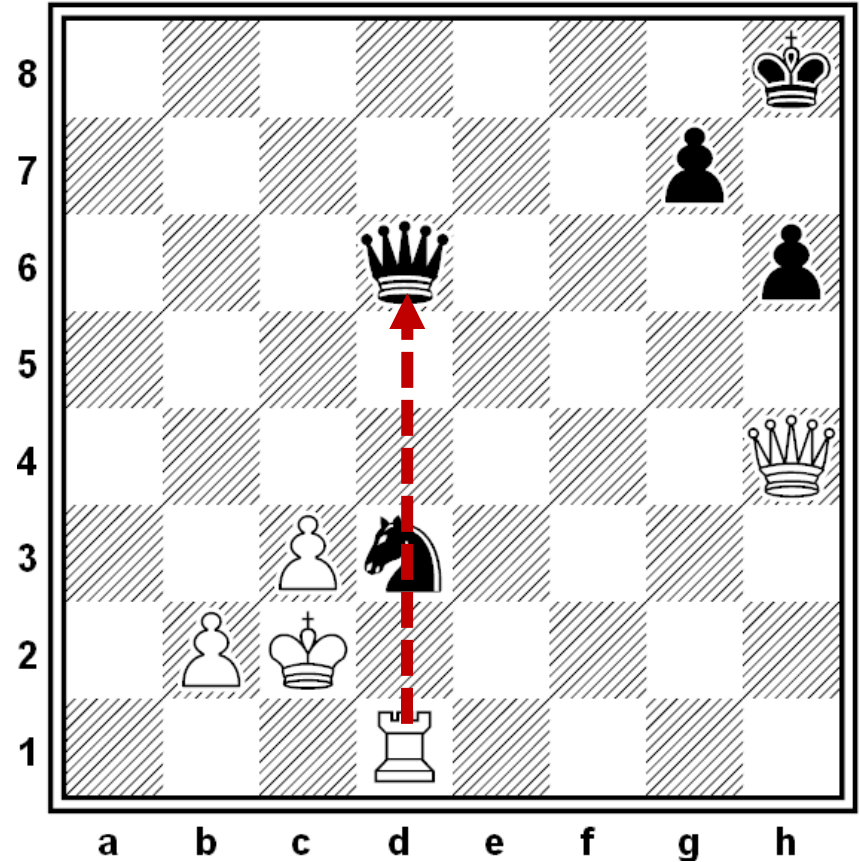
Es una situación en la cual una pieza es forzada a permanecer en su sitio debido a que su movimiento podría exponer al rey o una pieza de más valor a ser capturada. La clavada es uno de los elementos tácticos más frecuentes durante una partida de ajedrez.

Clavada Absoluta, significa que la pieza clavada no se puede mover porque deja expuesto al rey a un jaque directo.



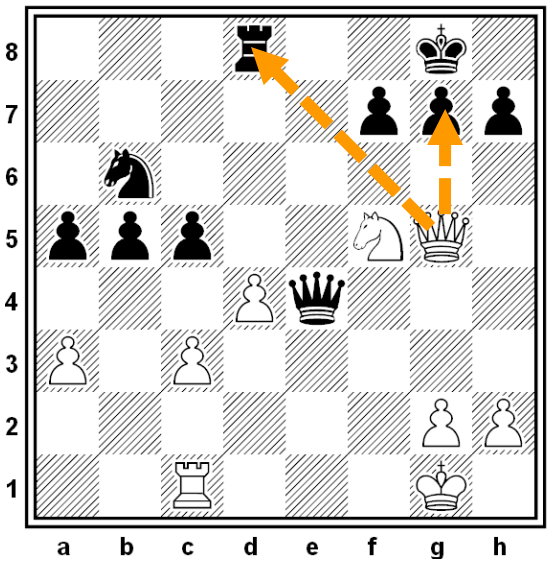
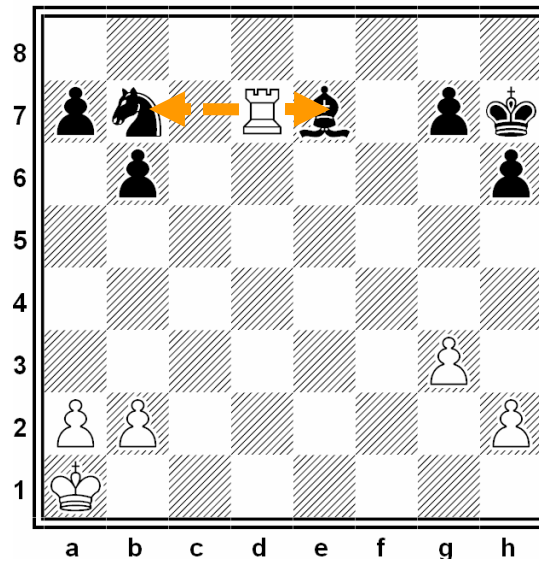
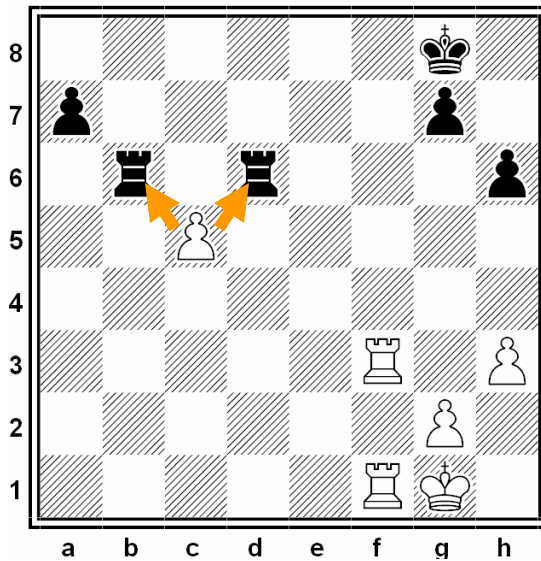
Clavado “Pieza Clavada”

Clavada Relativa, significa que se encuentra en peligro de ser capturado una pieza valiosa, pero el jugador puede deshacer la clavada si así lo desea (en este caso las negras pueden mover el caballo pero implicaría perder la dama).



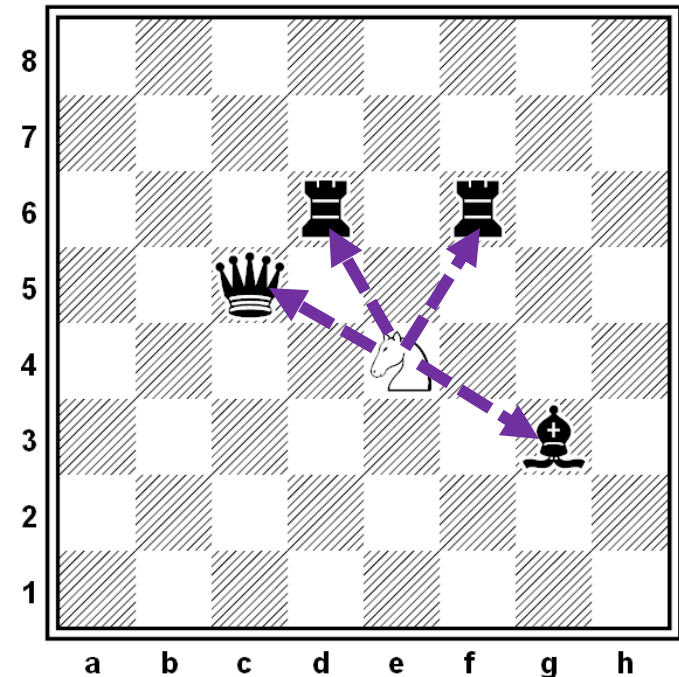
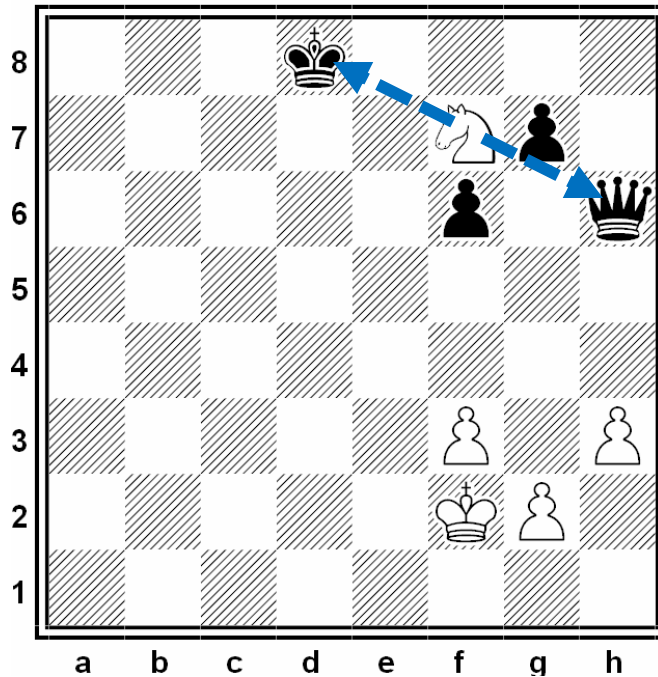
Doble Amenaza

La idea es simple, amenazar en dos lugares diferentes simultáneamente ya sean casillas o dos o más piezas contrarias u objetivos distintos. En ocasiones se amenaza jaque o mate por un lado y además simultáneamente, se ataca a una pieza, siendo imposible parar las dos amenazas.



Doble Amenaza con Caballo

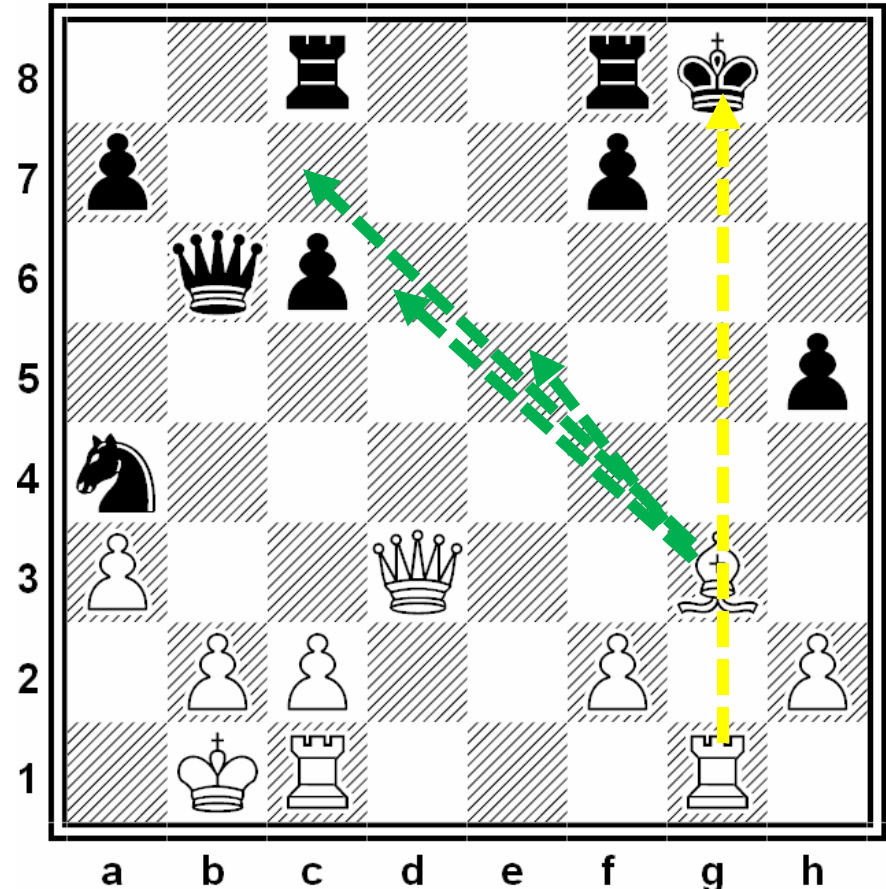
El caballo es el maestro del ataque doble por sus capacidades de movimiento, sin estar ellos mismo atacados (denominado en el lenguaje ajedrecístico “horquilla” o “tenedor”). Es muy poderoso para atacar piezas de gran valor como dos torres, torre y dama o dama y rey.



Jaque a la Descubierta

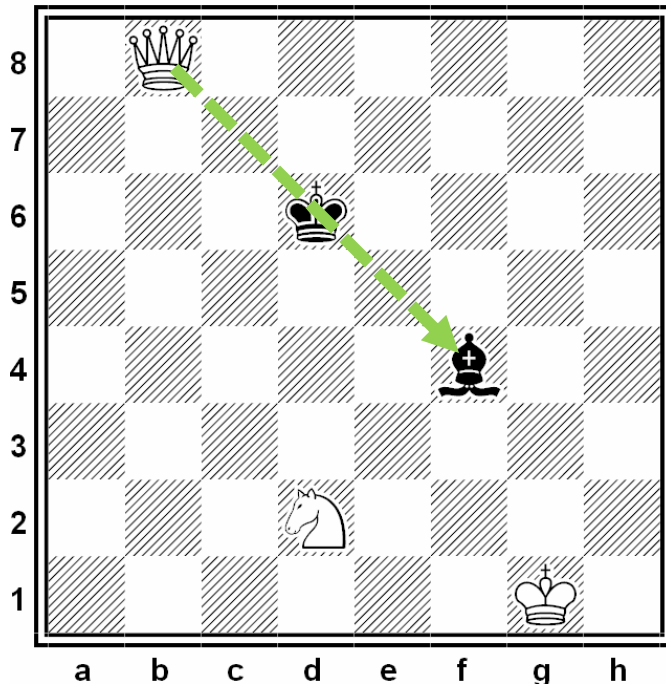
Se puede definir como el jaque que se hace al desplazar una pieza que se interpone entre el rey adversario y la pieza que da el jaque. Cuando se realiza este tipo de jaque, se obtiene un turno de ventaja.

Al mover el alfil en g3, la torre da jaque. Este alfil puede capturar a la dama o la torre negra en la siguiente jugada o impedir el escape del rey negro para dar jaque mate.

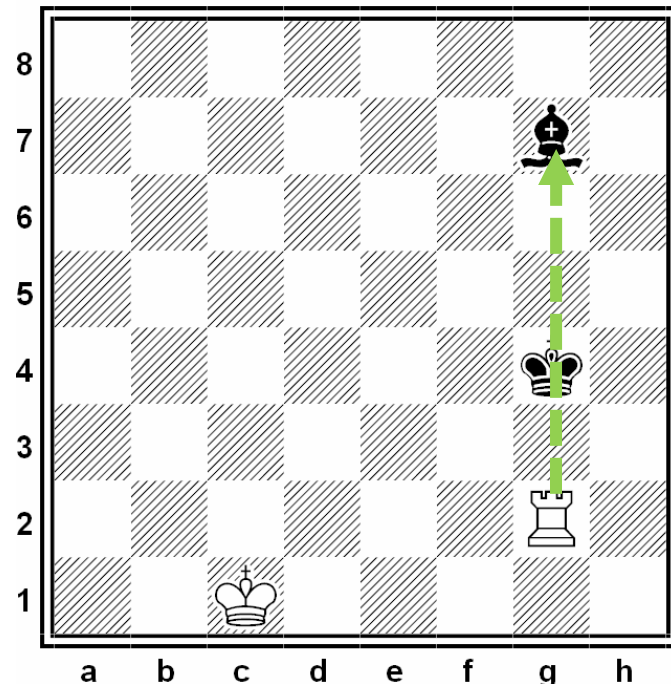


“Rayos X”

Se presenta cuando el rey u otra pieza están situados en la misma fila, columna o diagonal; por lo general, el rey cuando es amenazado se mueve dejando detrás de él a una pieza indefensa que puede ser capturada.

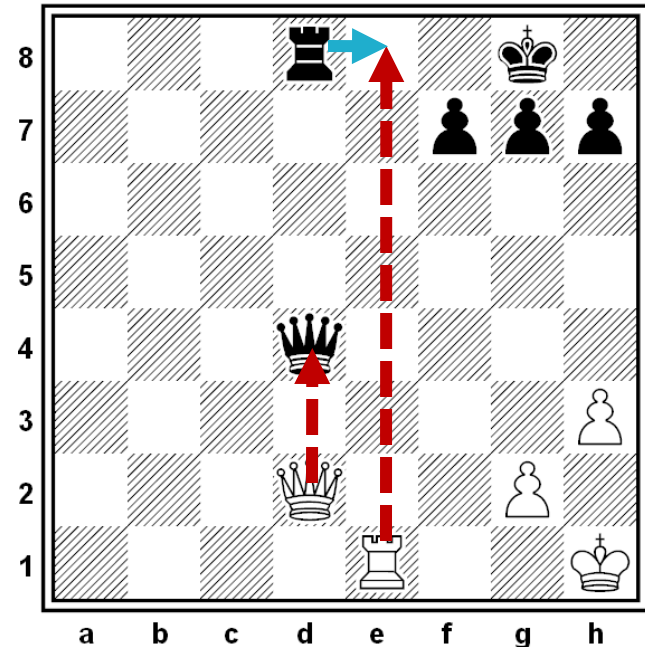
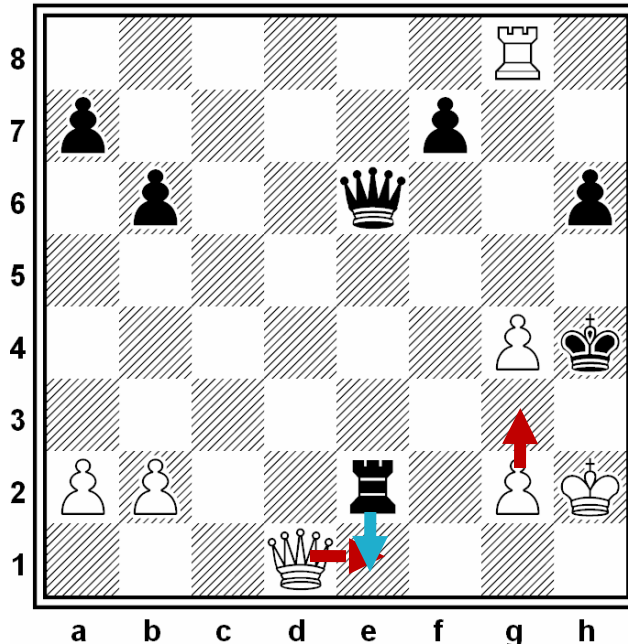


En los diagramas, al mover al rey por “jaque” se deja una pieza indefensa para ser capturada.



Desviación

Se produce cuando se obliga al contrario mover una pieza que estaba protegiendo a otra o una casilla importante, no importa a donde se desvíe mientras no pueda cumplir con sus tareas defensivas.



En los dos casos se desvía a las torres de sus funciones defensivas.

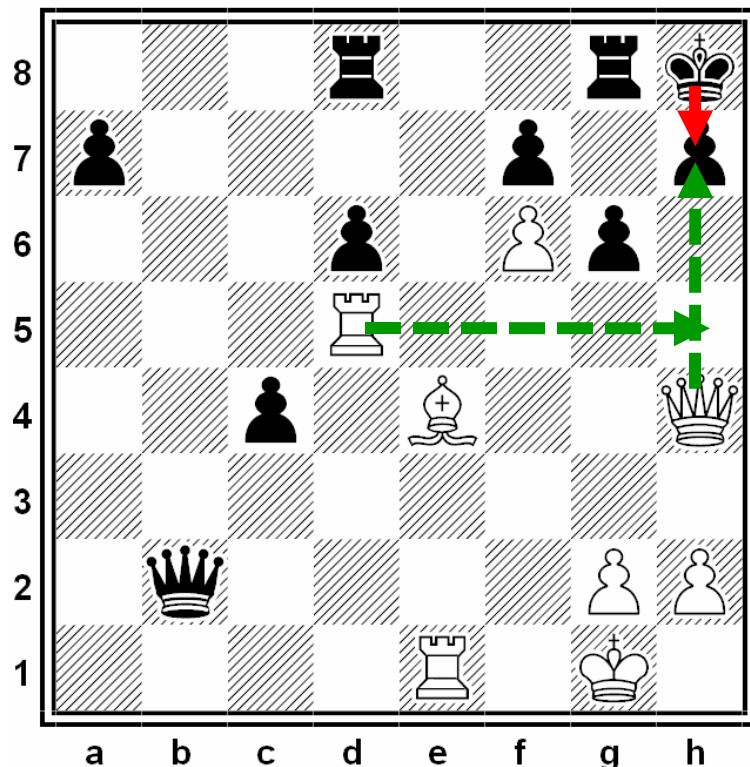
Sacrificio

Es un movimiento de entrega voluntaria de una pieza o un peón a cambio de obtener una ventaja. También puede ser un intercambio de una pieza de más valor por otra de menor valor.

Cualquier pieza de ajedrez se puede sacrificar, excepto el rey.

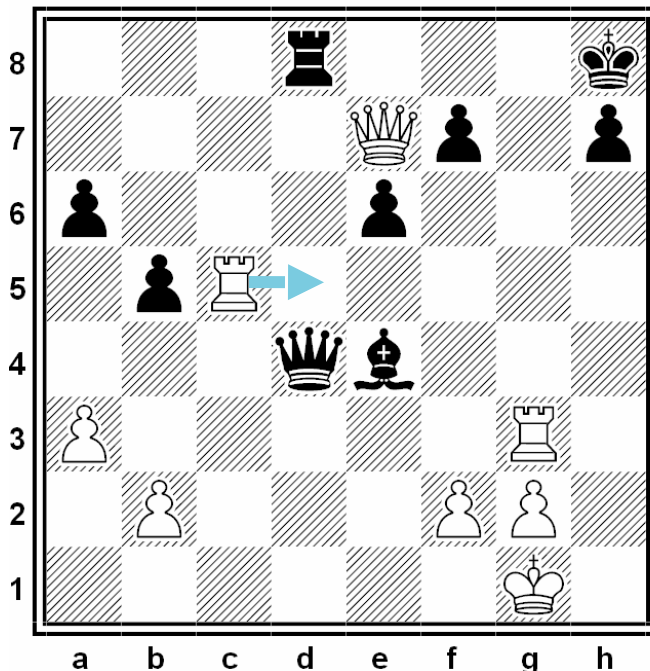
El sacrificio de atracción consiste en obligar al enemigo a ir a una casilla determinada, a menudo se emplean en ataques de mate.

La dama es sacrificada en h7 para que la torre de mate en h5.

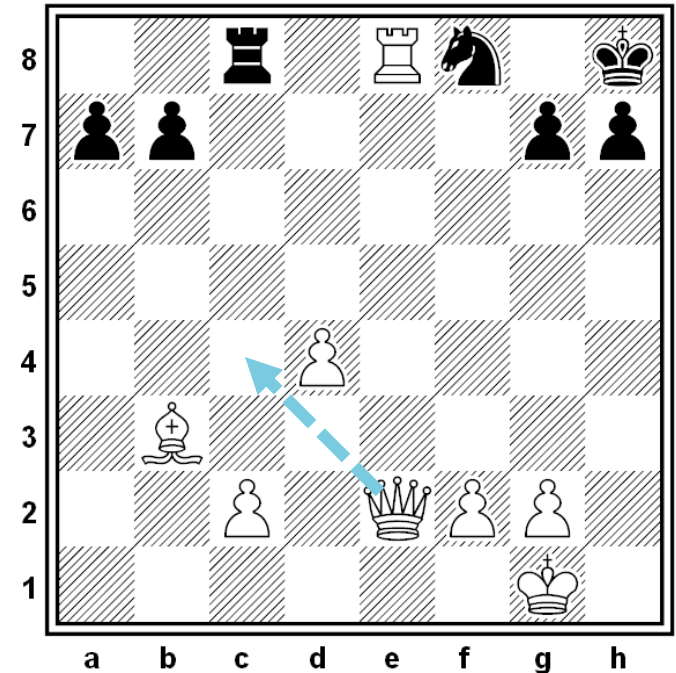


Pieza Sobrecargada

Se produce cuando una pieza tiene que realizar más de una función defensiva a la vez; es un síntoma de defensa tensa y peligrosa.



Al colocar Dc4, la torre negra no puede controlar al mismo tiempo la columna C y defender al caballo.




Si se coloca, Td5 no se puede capturar en cualquiera de sus 4 opciones de jugada, ya que en el siguiente movimiento el blanco da Mate.

Etapas de Juego

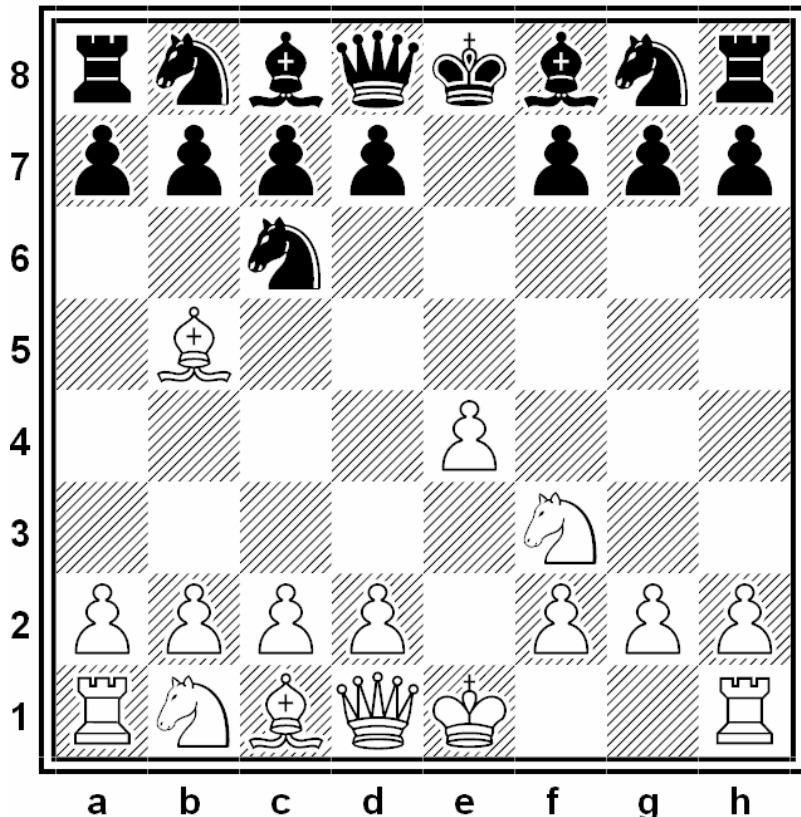


Las Etapas del Juego

En el juego del ajedrez se consideran 3 etapas:


- 1.- La Apertura.-** Que comprende las primeras jugadas, donde las piezas van saliendo de sus casillas iniciales.
 - 2.- El Medio Juego.-** Cuando los dos bandos aún tienen muchas piezas y peones, y éstos entran en intenso conflicto.
 - 3.- El Final.-** En donde quedan pocas piezas y peones.
- 

1.- La Apertura



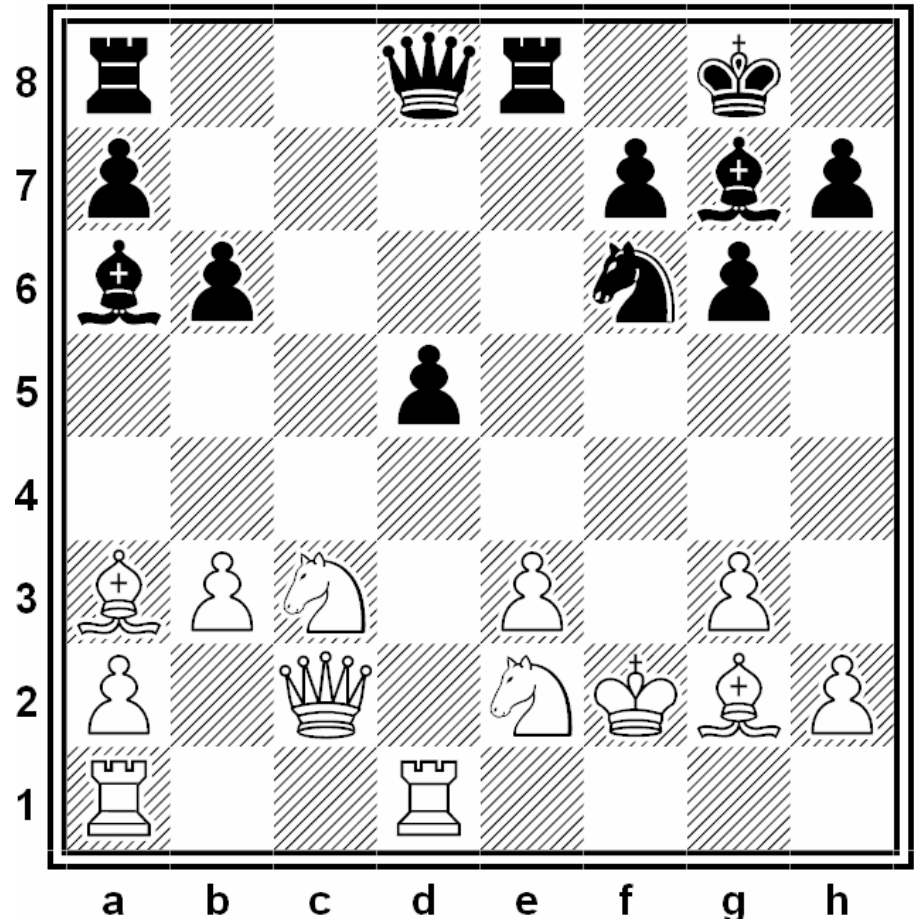
Es la fase inicial del juego que abarca las siete, diez, quince, primeras jugadas, en la que se procede a desarrollar las piezas desde sus posiciones iniciales, el objetivo es controlar el centro del tablero. Las secuencias de movimientos iniciales reconocidas se conocen como aperturas o defensas.

Consejos para Jugar la Apertura


- ✓ Abrir el juego con uno de los peones centrales del rey o dama.
 - ✓ Desarrollar primero los caballos y luego los alfiles.
 - ✓ Centrarse en el desarrollo de las piezas y si es posible, que además obliguen a defenderse al contrario.
 - ✓ Intentar controlar las casillas centrales del tablero.
 - ✓ No mover una misma pieza más de una vez, ni tampoco demasiados movimientos de peones.
 - ✓ No realizar jugadas innecesarias.
 - ✓ Tratar de enrocarse lo antes posible, para resguardar al rey y conectar las torres.
 - ✓ No desarrollar la dama prematuramente, sobre todo a casillas avanzadas.
 - ✓ Jugar con un plan u objetivo concreto desde el principio.
- 

2.- El Medio Juego

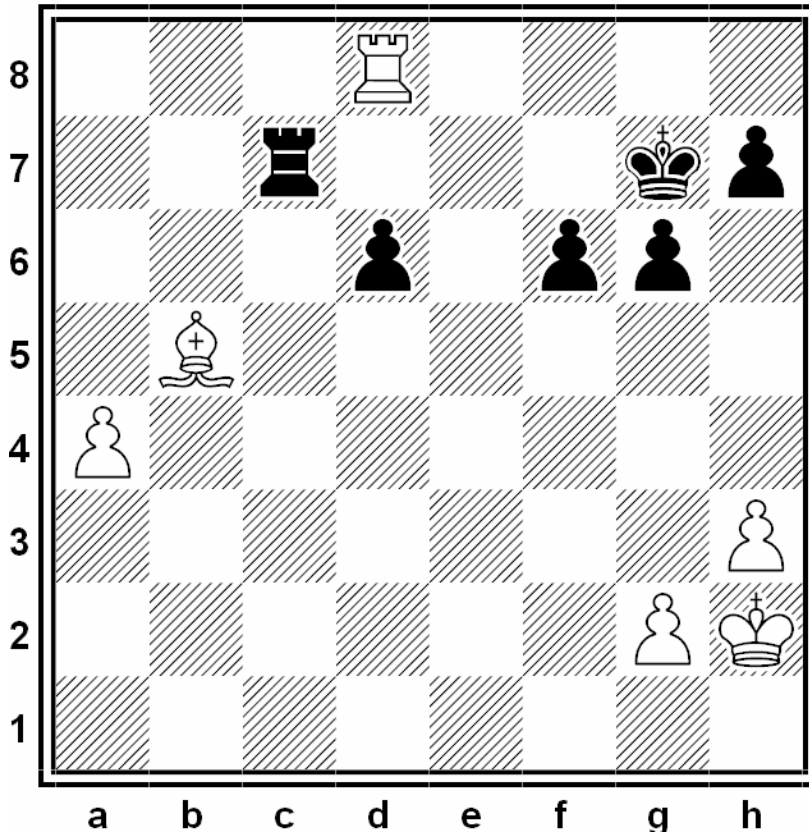
Es la segunda fase del juego de ajedrez que empieza tras la apertura. En él cada jugador mueve sus piezas para conseguir dar mate al rey contrario o llegar a un final ventajoso.



Características del Medio Juego


- ✓ Se desarrollan las piezas a espacios y casillas adecuados, buscando la combinación de movimientos (uso de sacrificios, la pieza clavada, la doble amenaza, etc.) para una ventaja táctica o estratégica.
 - ✓ Hay muchas piezas en el tablero, lo que no permite el libre tránsito de las mismas.
 - ✓ Los caballos son de gran importancia en defensiva y ofensiva debido a su capacidad de saltar sobre las demás. Las torres y alfiles necesitan que su línea este libre.
 - ✓ Los peones y reyes son piezas pasivas, y el caso del peón de poco valor.
 - ✓ Se refuerza la posición defensiva y se ataca uno de los flancos.
- 

3.- El Final

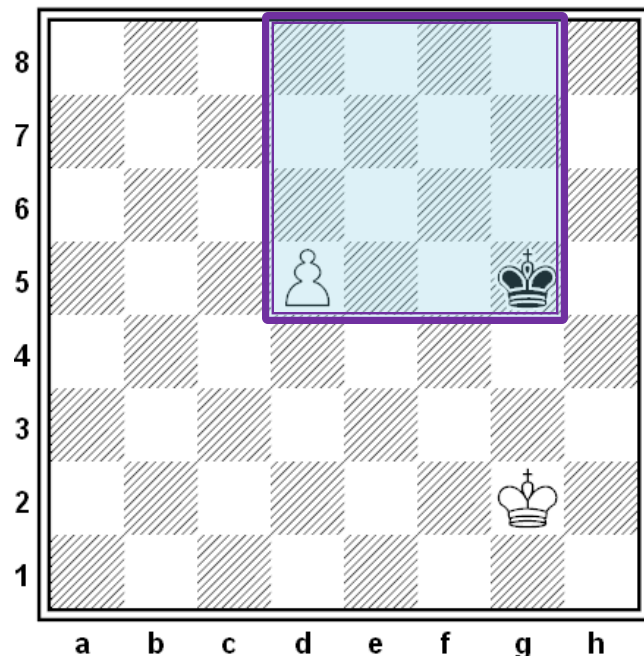


Se refiere a la tercera etapa del juego, después de la apertura y el medio juego, en la cual quedan pocas piezas sobre el tablero y el desenlace es inminente, algunos especialistas determinan que se ha llegado al final, cuando quedan 2 piezas además de los peones en ambos bandos; como máximo.

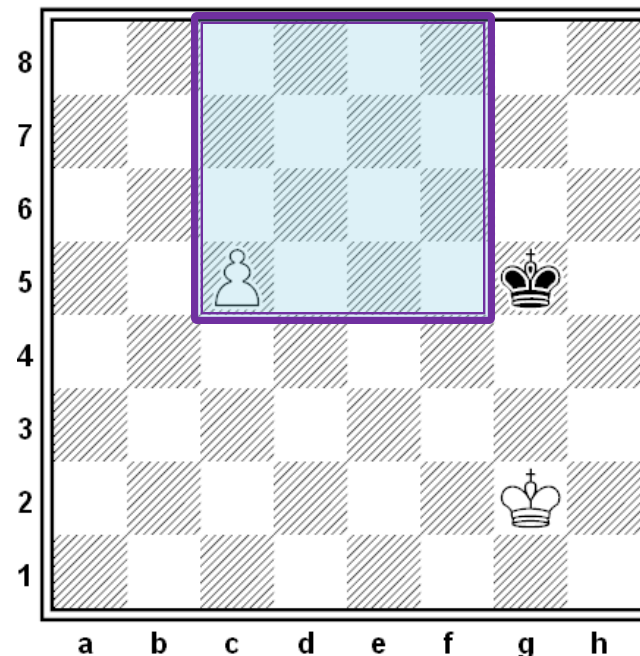
Características del Final

- ✓ Quedan pocas piezas en el tablero con lo que las combinaciones de movimientos son menos numerosas que en las etapas anteriores del juego.
 - ✓ El valor de las piezas se modifica.
 - ✓ Los caballos pierden parte de su importancia al no ser necesaria su capacidad de salto.
 - ✓ Las piezas con movimientos amplios como: la dama, torre o alfil tienen mayor libertad de movimientos.
 - ✓ Los peones adoptan un papel decisivo, pueden llegar a coronar.
 - ✓ Los reyes, antes piezas pasivas, se convierten en piezas ofensivas o defensivas muy útiles.
- 

Regla del Cuadrado



Rey dentro del cuadrado



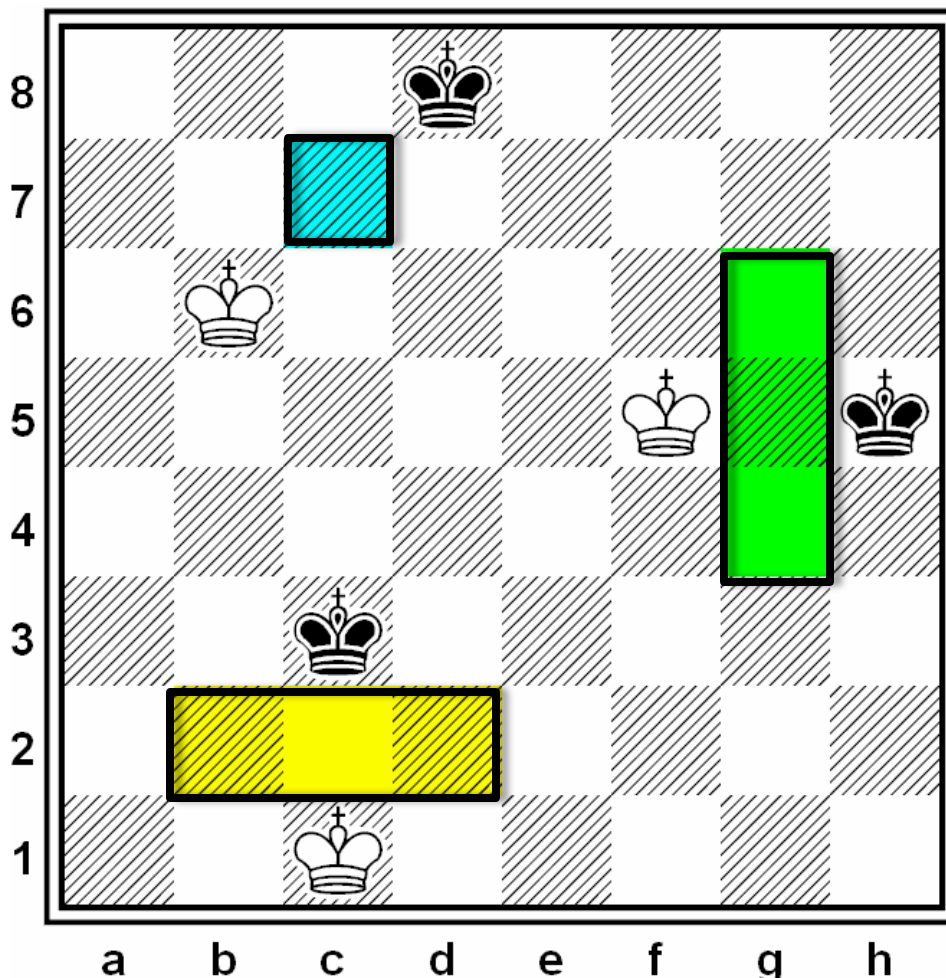
Rey fuera del cuadrado

El cuadrado está formado por el número de filas que le falta al peón para coronar, incluida la fila en la que está el peón. Si el rey enemigo está dentro de ese cuadrado llega a capturar al peón, si está fuera no.

Regla de la Oposición

La oposición es una posición en la que los dos reyes están enfrentados a lo largo de: una columna, fila o diagonal por un número impar de casillas.

Los reyes son las únicas piezas que no pueden encontrarse uno al lado del otro, en una casilla junta; ya que estaría en jaque (*el rey no puede ir a casillas amenazadas*).



Fin

